BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 11月号 NOVEMBER

SOFT BANK MONTHLY

平成2年6月16日第三種郵便物認可

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

540 YEN

1994年11月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻11号通巻119号

セガサターン&スーパー32X総力特集号!



特集 発売まであと1ヵ月!

セガサターン 急速接近中!!

セガサターンの最新情報&
スーパー32X新着写真を超満載!

特報!
ソニック&ナックルズ
ライオン・キング
イチダントアール

豪血寺一族
ロックマンメガワールド
エイリアンソルジャー
幽☆遊☆白書 -魔強統一戦-

AM2研EXPRESS
バーチャファイター2
最新画面速報!

セガメガロープレプロジェクト特集第5弾!
ストーリー オブ トア
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
サージングオーラ

MEGA-CD PRESS
LUNAR -ETERNAL BLUE-
ソウルスター
サムライスピリッツ
餓狼伝説SPECIAL
大封神伝

セガサターン版
バーチャファイター総力取材!

遂にベールを脱いだソニック&ナックルズ!

驚愕の!

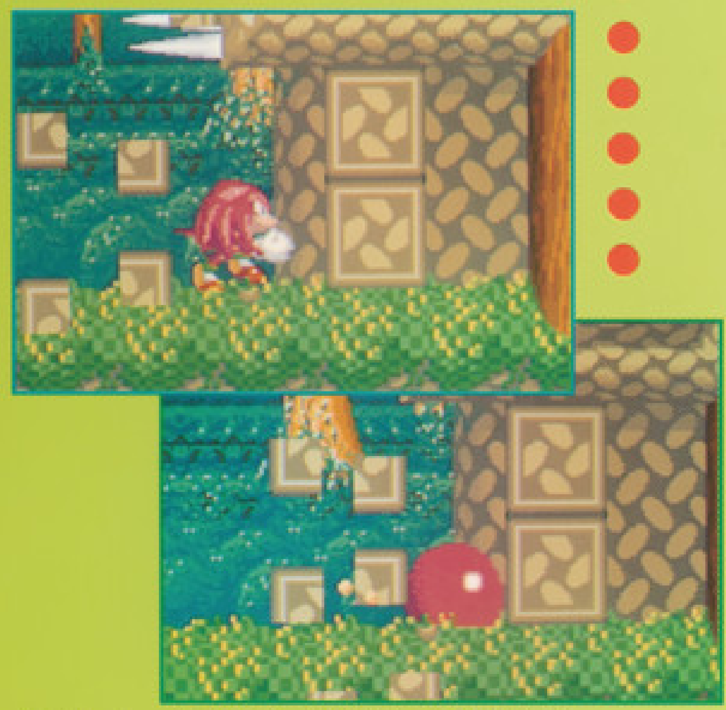
これが「ナックルズ」の実態だ!!



単なるジャンプではない/「飛ぶ」のだ/



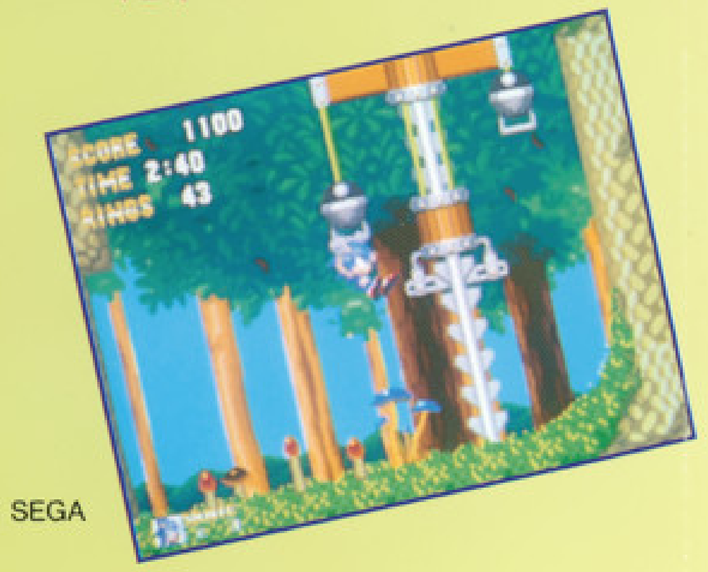
垂直の壁登り。彼のツメの謎はこれだったのか/



なんと/触るだけで壁や岩を破壊できる!!

SONIC & KNUCKLES
ソニック&ナックルズ

10月18日発売予定 7,800円(税別・標準小売価格) アクション © 1994 SEGA





さらに、磨きのかかったストーリー

宇宙へ飛び立とうとしたDr.エッグマンの要塞デスエッグを再び地上へ墜落させ、浮遊島の奥深い森の中へたどり着いたソニックが見たものは、隠された扉から現われたナックルズだった。扉の中には何が?ナックルズはここで何を?急げソニック/デスエッグが復活する前に…。





ロックオン・システム!

「ソニック&ナックルズ」は「ロックオン・システム」という特殊なカートリッジ採用によって、なんと、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」や、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」のカートリッジを接続する事ができるのだ/接続したゲームに新たなフィーチャーをプラスしてさらに楽しいプレイができるぞ/もちろん「ソニック&ナックルズ」のカートリッジだけでも十分にエキサイトできる、という今までにない画期的なロックオンシステムカートリッジなのだ!!



THIS IS LOCK-ON SYSTEM!



「ソニック&ナックルズ」 + 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」

別売 6,800円(税別・標準小売価格)



ソニックやテイルスに変わってナックルズが各ステージで大活躍/ タイトル画面も変わっているぞ!!



© 1994 SEGA



※この写真は「ソニック&ナックルズ」のカートリッジと「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」のカートリッジを接続した状態のものです。



※この写真は「ソニック&ナックルズ」のカートリッジと「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」のカートリッジを接続した状態のものです。



「ソニック&ナックルズ」 + 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」

別売 5,800円(税別・標準小売価格)



ソニックやナックルズを操りながら、あの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」の続編のストーリーでプレイできる。もちろんデータセーブも出来るぞ/



© 1994 SEGA

ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズのミュージックCDがALFAレコードよりでるぞ! ▶▶▶ 「ソニック&ナックルズ」 SONIC & KNUCKLES 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」 SONIC THE HEDGEHOG 3(仮称) 10月19日発売予定 2,300円(予価・税込)



新プロジェクト、'94.10.18全世界同時始動!
& KNUCKLES
ロックオン・システム
衝撃の幕開け!!
16-Bit高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)
©SEGA



リアスゴイ。
SEGA SATURN
POWER
ACCESS
64ビット級のすごい
SEGA
WELCOMETOTHENEXTLEVEL



オモスゴイ。
マシンがやってくる。
セガサターン
ATURN
11月発売予定
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144　東京都大田区羽田1−2−12　お客様相談センター
フリーダイヤル 0120−012235 受付時間　月〜金10:00〜17:00(除く祝日)
©SEGA



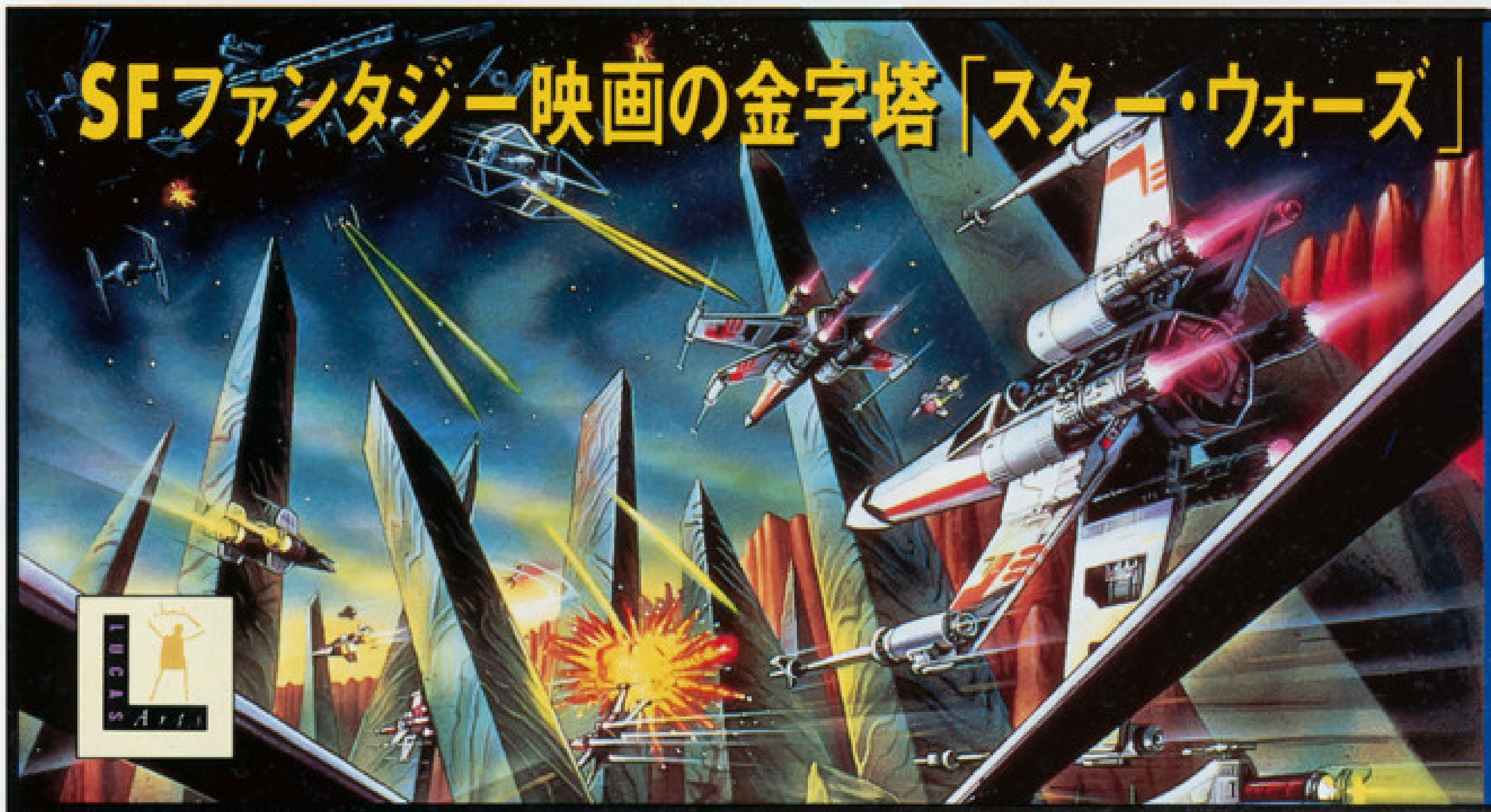
GAME ARTS
MEGA DRIVE
MEGA CD
MEGA-CD専用
LUNAR
ETERNAL BLUE
新たなる冒険
新たなる旅立ち
ルーシア──
青き星から来た少女
価格9,800円(税別)
©GAME ARTS/STUDIO ALEX
キャラクターデザイン/窪岡 俊之
GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL.03-3984-1136



KONAMI
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
MEGA CD
早撃ちで、無法者(やつら)を葬れ。
アメリカ西部開拓時代―銃の腕が生死を分けた時代。
町にのさばる無法者との対決、リアルで壮絶なガンファイトを君は体感する。殺(や)られる前に撃て。
早撃ちの実力がまさに君の生死を分ける。「リーサルⅡ」、メガCDでいよいよ登場。
●専用銃使用のリアルプレイ、さらにレスポンスアップによる早撃ちの醍醐味。実戦さながらの緊張感。
●当時の西部を実写取り込みのリアル画面で再現。その気にさせる臨場感。
●敵を一掃するキャノン、ガトリングガンの新アイテム追加。前作を越える迫力と爽快感。
O.K. MINE CO.
リーサルエンフォーサーズⅡ ザ・ウエスタン
LETHAL ENFORCERS II
THE WESTERN
TM
©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
11月発売予定 定価9,800円(メガCD+1P銃)〈メガCDソフトのみ定価7,800円も同時発売〉
前作メガドラ版・メガCD版『リーサルエンフォーサーズ』専用銃でもプレイできます。
KONAMI

熱中!! MEGA

SFファンタジー映画の金字塔「スター・ウォーズ」の第1作・第2作をベースに、完全





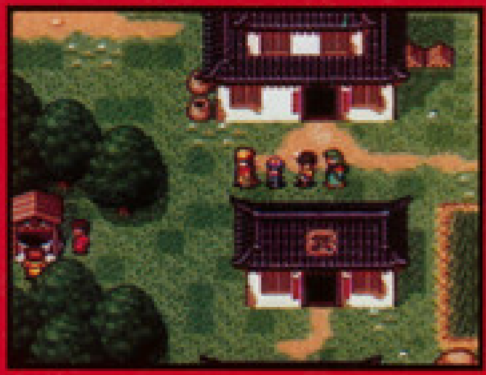


悪を正し、神として封じ込めよ！



中国三千年の歴史を舞台に繰り広げられる、壮大なSFスペクタクルRPG.

このゲームの原作である「国神演義」は、中国三大奇書として名高い
「西遊記」「三国志」「水滸伝」らを遥かに上回るスケールを持ち、
中国ではこの三作を越える人気を持つ物語です。そのSF的なストーリー展開と
中国古代というエキゾチックな世界観を受け継ぎ、様々な人間ドラマをちりばめた、
壮大なSF冒険歴史スペクタクルRPG、それが「大封神伝」です。
時にドラマを盛り上げる為、ビデオ取り込みによるアニメーションを多数収録。





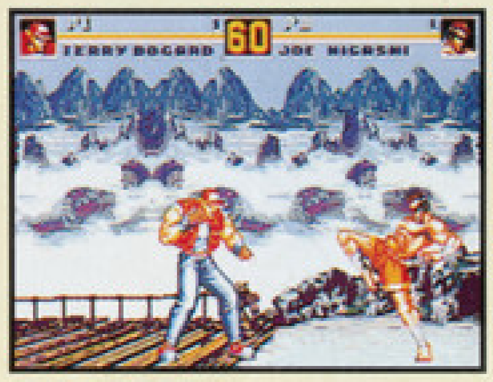
12月下旬 発売予定
¥8,800（税別）

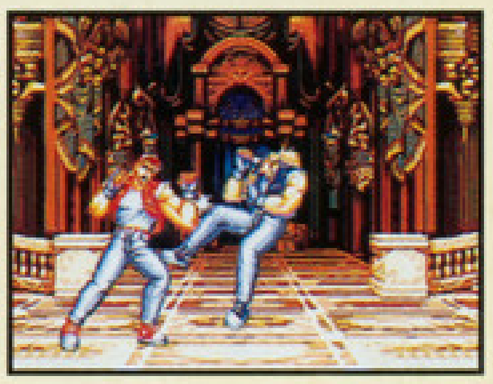
格闘の極み、ここにあり。



三たび、戦いの宿命の時は来た。真の世界一を決めるべく
壮絶な戦いの幕が切って落とされる・・・

★プレイヤーは15人のキャラクターの中から、一人を選び、残り14人と戦い、
世界一の格闘家を目指します。
★餓狼伝説スペシャルでは、前作の餓狼伝説1のラストボスのギース・ハワードや
餓狼伝説2の三闘士、帝王ヴォルフガング・クラウザーをもプレイヤーが
操る事ができるようになっています。
★ゲームは、ストーリーモードと対戦モードが用意されています。
★難易度は、6段階用意されており、初心者でも充分楽しめるようになっています。

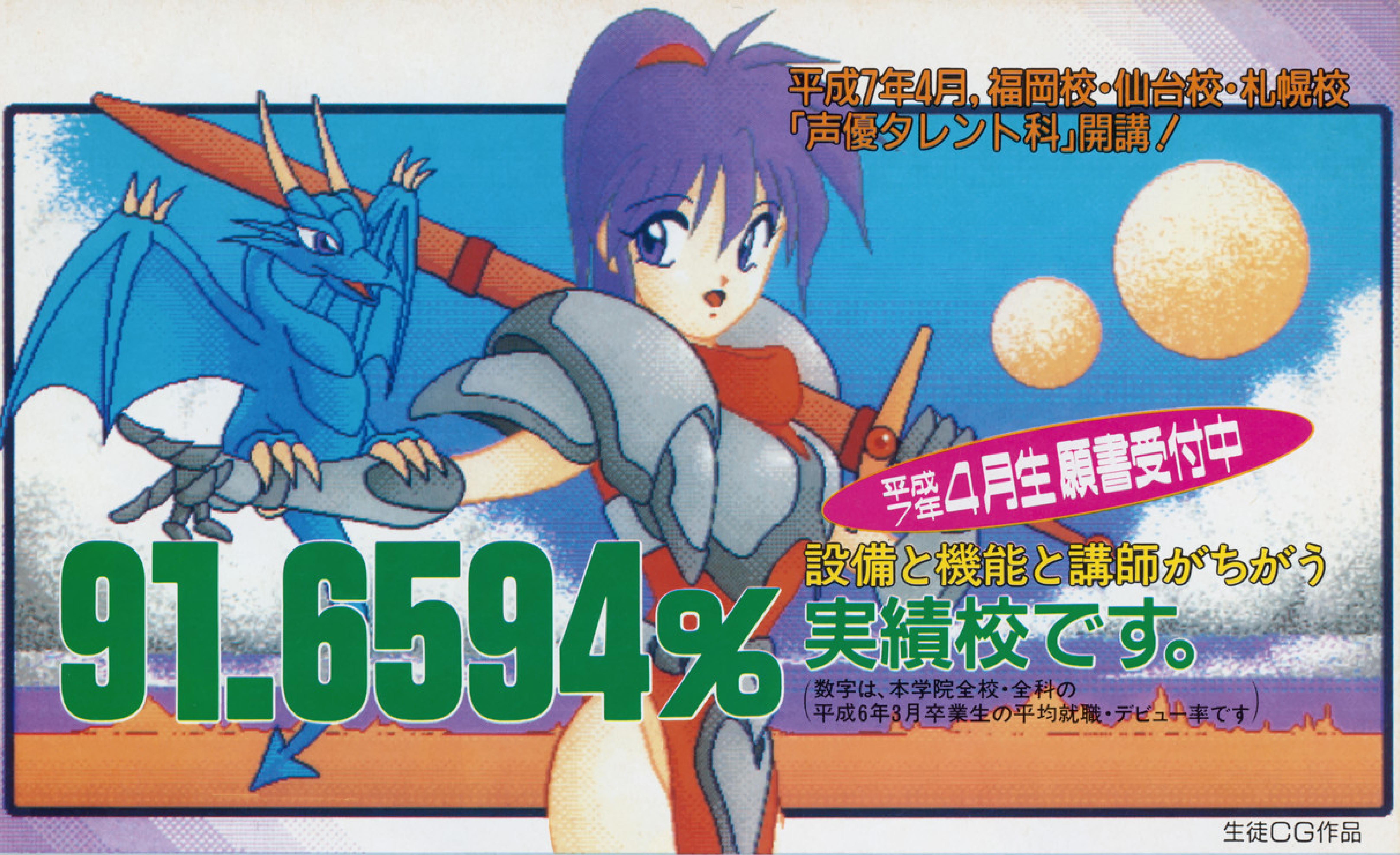




12月 発売予定
¥8,800（税別）



ATLUS
MEGA DRIVE
SUPER FAMICOM
豪血寺一族
ごうけつじいちぞく
弱きもの“豪血寺”の名を語るべからず。
世界三大財閥の一つ「豪血寺財閥」……
豪血寺は一族の頭主を五年ごとに行われる格闘技大会によって決めるという。
これには豪血寺の血統のものであれば誰でも参加できる。
あれからまた五年……
次期頭主の座をめぐり、豪血寺の血を引くものが
世界から集い合う……
★これが欲しかった！PRACTICE(トレーニング)モード&カラオケモード
★コンシューマオリジナルのエンディングビジュアル！
★1ライフメーターで何人まで倒せるか！ライフアタックモード(スーパーファミコン・オリジナル)
★2チームに別れて団体戦のバトルロイヤルモード(メガドライブ・オリジナル)
スーパーファミコン版 10月14日発売予定
24メガ 価格￥10,500(税別)
(画面はメガドライブ版のものです)
メガドライブ専用カートリッジ 24メガ
11月中旬発売予定
価格￥9,800(税別)
「流星野郎のゲーム業界裏情報」ON AIR
関東エリア：ラジオ日本(1422kHz) 毎週土曜日24:30〜25:00
関西エリア：ラジオ関西(558kHz) 毎週金曜日22:30〜23:00
アトラス・テレフォンサービス ☎03(5261)2356 毎週月曜・水曜日の15:00〜18:00(祝日除く)
※ウラ技に関する質問にはお答えできません。※電話番号はお間違えのないようにおかけください。
スタッフ募集中！(職種)1. ゲームデザイナー(企画) 2. プログラマー 3. キャラクターデザイナー 4. 店舗スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。採用担当/牧野 ☎03(3235)7802
© ATLUS 1993. 1994 ALL RIGHTS RESERVED.
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
スーパーファミコンは任天堂の商標です
株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区津久戸町3-12



平成7年4月、福岡校・仙台校・札幌校
「声優タレント科」開講！

平成7年4月生願書受付中

91.6594%

設備と機能と講師がちがう
実績校です。

（数字は、本学院全校・全科の
平成6年3月卒業生の平均就職・デビュー率です）

生徒CG作品

全校・全科の入学生は、希望者全員が格安で学院専用寮に入れるので、効率学習・高率就職を実現できます。

上京（又は他地域）就職者は卒業後、各々就職地域にある学院専用寮に格安居住できます。

コンピュータ・アニメ・ゲーム科（2D・3Dアニメ プログラミング ゲームデザイン、ゲームサウンド）	2年
コミック・劇画プロ養成科（コミック作家デビュー、キャラクターデザイン、作家アシスタント、原作・脚作者）	1年
仕上げアート科（トレース、彩色、エアブラシ 色彩設計、コンピュータ彩色）	1年
アニメ制作科（シナリオ、絵コンテ 演出、制作、編集）	1年
背景美術科（アニメ背景、背景設定 エアブラシ、美監技能）	1年
アニメ・AVオペレーター科（アニメ撮影、VTR撮影 編集、SE・ME音響技術）	2年
声優タレント科（アテレコ、DJ、アナウンス、舞台・映像演技）	1年
アニメーター科（動画、原画、作監技能 キャラクターデザイン）	2年
SFX特撮科（スペシャルメイク、スペシャルエフェクト、ミニチュア、操演、マットペインティング）	2年
ビジュアル・イラスト科（スーパーリアリズム、カーメカマシーン、テクニカル、ファッション、メルヘン、タブロー）	2年
ジュニア・ノベルズ科（小説作法、作家デビュー コピーライター、出版技術）	1年

アニメ&コミック、CGゲーム、出版、映像、声優教育

YAC
ビジュアルアート・カレッジ
代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

入学案内書セット 無料進呈

無料 一日体験入学
無料参加 学院説明会

特典
特待生・学習援助金
著作料（出演料）配当
無料自由選択講座
※一般寮・アパート紹介、新聞奨学生・入学ローン・銀行ローン有。希望者に資料送呈。

（案内書・無料体験の申込み）

ハガキに、①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」と明記して下記へ。

お問い合わせ　〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-MD-10
フリーダイヤル 0120-149-581 意欲一杯（イヨク イッパイ）

体験入学 説明会 日程

無料一日体験入学日程

東京校	八王子校	大阪校	名古屋校
10月9日㊐	10月9日㊐	10月23日㊐	10月10日㊗
11月13日㊐	11月13日㊐	11月23日㊗	11月20日㊐
12月4日㊐	12月4日㊐	12月25日㊐	12月18日㊐
福岡校	**仙台校**	**ひがし校**	**札幌校**
11月3日㊗	11月6日㊐	10月2日㊐	10月30日㊐
12月23日㊗	1月29日㊐	11月27日㊐	12月11日㊐
2月5日㊐	3月5日㊐	1月16日㊗	2月19日㊐

全国縦断学院説明会日程

旭川市	盛岡市	郡山市	長野市	宇都宮市
11月3日㊗	11月13日㊐	11月27日㊐	10月30日㊐	11月27日㊐
千葉市	**静岡市**	**和歌山市**	**広島市**	**岡山市**
10月30日㊐	10月23日㊐	11月3日㊗	10月9日㊐	11月13日㊐
高松市	**宮崎市**	**鹿児島市**	**松山市**	
10月9日㊐	12月4日㊐	10月23日㊐	12月4日㊐	

● 東京校声優科の体験入学は原宿校にて行ないます。
● ご父兄様や先生・お友達とのご参加も歓迎致します。

■東京（本部）校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!

東京10／23㊐　札幌11／23㊗　福岡地区 平成7年2月開催決定

デビュー・プロダクション所属94%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒151 東京都渋谷区神宮前1-19-8-MD-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ




SEGA SATURN
MAGAZINE
[セガサターンマガジン]
次・世・代
ゲーム雑誌も
NEXT GENERATION!!
セガ次世代
ゲームマシン
セガサターンの情報を
パーフェクト・サポート!
11月下旬
創刊!
SEGA
SEGA SATURN
©1994 SEGA
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社/出版事業部


パーソナルコンピュータ・ゲームマガジン
ゲームブラスト
GAME BLAST
毎月8日発売
定価530円（税込）
SOFT BANK
ソフトバンク/出版事業部
お近くの書店でご予約・
お買い求めください
10月8日
創刊
特集1
パソコンゲーマーだけに贈る
マルチメディア実地検証
特集2
IBM PC用ジョイスティックを
PC-98シリーズで使い倒す!
海外ロケ最新作
ブルース・シカゴ・ブルース
特報!
ブランディッシュ3
RPG復活宣言
ルナティックドーンⅡ
創刊記念特別付録 3.5"体験ディスク(PC-9821専用)
3Dロボット格闘ゲーム
メガトンアームズ
Ⓒ1991 by Reactor Inc. "Spaceship Warlock"
is a trademark of Reactor Inc. All rights reserved.



初心者にやさしいパソコン情報誌　月刊［ハロー! ピーシー］

Hello! PC

創刊2号
10月8日発売!

390円（税込）
毎月8日発売

第1特集
いつでも,どこでもパソコンしたい!

ノート,サブノートのこれが正解

話題の製品を一堂に集め、役に立つ活用法と新たな使い方を提案し、サブノート、ノートパソコンの魅力に迫ります。



速報リポート
各メーカーから新製品が続々登場!?
データショウ94

第2特集　深くおつきあいするために,知っておきたい

Windowsの謎

Windowsの基礎からちょっと得するテクニックをわかりやすく解説します。

入門講座
ウィンドウズ　ゴー! ゴー!
めざせ合格　漢字Talk7予備校

新連載スタート
パソコン英雄伝 巨人たちの伝説
パソコン トホホロジー

特別付録　40ページ オールカラー
周辺機器がわかる本①
ディスプレイ編

ソフトバンク株式会社/出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL.03-5642-8100
SOFT BANK

CAPCOM

MEGA DRIVE

ワシの謎のステージまで、
やって来れるかな？

ロックマン「1」、「2」、「3」をクリアした者だけが、

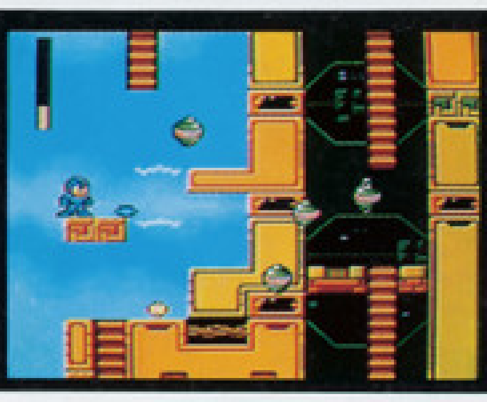
ワシの謎のステージまで来れるんじゃ。

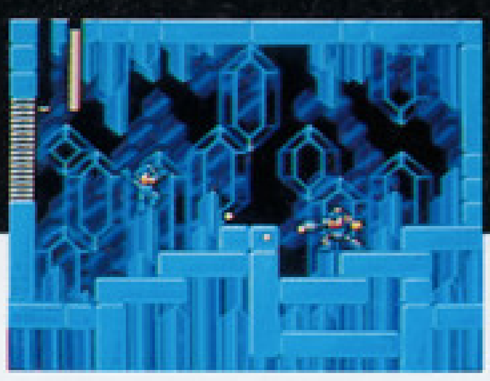
このメガドライブでしか体験出来ない

試練を乗り越えて、見事ワシの前に

現れるのは誰かな？

キミの腕をじっくり拝見させてもらうゾ！





画面は開発中のものです。





あの超人気ロックマンが、遂にメガドライブデビュー！
絶大な人気を誇っているロックマン「1」、「2」、「3」の3作品にオリジナル要素をプラスしてメガドライブと見事ドッキング！ もちろんグラフィックや演出もパワーアップ！ バックアップ機能により、セーブも簡単、面白さ ますますエスカレート！ さあ、キミはこの痛快アクションにたちうちできるか！

ROCKMAN® MEGA WORLD

ロックマン メガワールド 10月発売予定 予価8,500円（税別）

●メガドライブ用ソフト／アクションゲーム／16M+B.B.

株式会社カプコン コンシューマ営業統括部
コンシューマ西日本営業部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号　コンシューマ東日本営業部／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43F）
★カプコンソフト情報★　大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040　名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにして下さい。

CONTENTS





カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　緑

SHOP DATA ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE MEGA-CD GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

次世代機の発売を前にして、堅実なラインナップが目立つ昨今の売上げランキング。やっぱり未知数の新作よりも、人気シリーズの続編もののほうに売れ行きは集中しちゃうみたいだね。希少ソフトだった「パノラマコットン」は買えない人が続出？

1位 NEW SOFT ラングリッサーII

セガ／'94年8月26日発売／9,800円／SLG／16M＋B・5



3271 POINTS

発売されるまでいろいろ待たされたけど、デキのほうは満足の1本。裏技も多彩で楽しめるぞ。

2位 前回1位 シャイニング・フォースCD

セガ／'94年7月22日発売／7,800円／RPG／CD

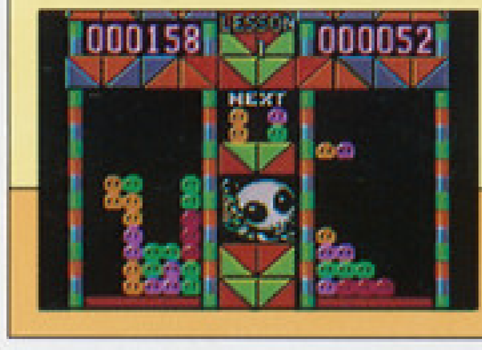


2649 POINTS

戦闘中心だけど、テンポの良さはあいかわらず。豪華な音楽とアクセスの速さは遊ぶ価値あり。

3位 前回8位 ぷよぷよ

セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)



1524 POINTS

今月は注目作が少なかったせいか、なぜかひょっこり食い込んだGG「ぷよ」。定番の強みかな。

4位 前回4位 JリーグGGプロストライカー'94

セガ／'94年7月22日発売／4,800円／SPT／4M＋B・1

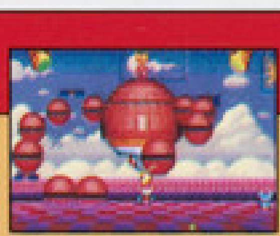


1109 POINTS

選手データ満載の最新作。ゲームのほうはやや普通？

5位 NEW SOFT ダイナマイト ヘッディー

セガ／'94年8月5日発売／6,800円／ACT／16M



866 POINTS

CMも楽しかった「ヘッディー」。さすがトレジャーのデキ。

6位 前回10位 なぞぷよ～アルルのルー～

セガ／'94年7月24日発売／3,800円／PUZ／2M

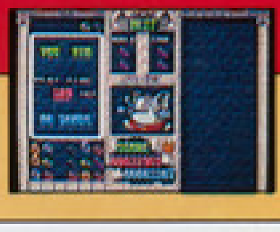


777 POINTS

ぷよのキレイさはGGファン感涙？　とこぷよもお得。

7位 前回13位 ぷよぷよ

セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M

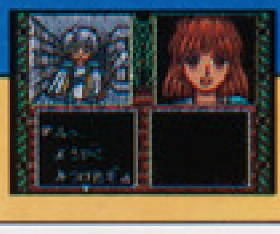


713 POINTS

「通（2）」の登場も近いけど、こっちも人気。安さも○。

8位 前回6位 魔導物語II～アルル16歳～

セガ／'94年5月20日発売／5,500円／RPG／4M＋B・4

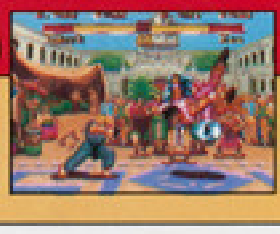


661 POINTS

成長したアルルは賛否両論あり？　やや短いのは難？

9位 前回3位 スーパーストリートファイターII

カプコン／'94年6月25日発売／10,900円／ACT／40M



585 POINTS

映画も好評に終わり、ブームも一段落。次は次世代機？

10位 前回2位 Jリーグプロストライカー2

セガ／'94年7月15日発売／7,800円／SPT／16M＋B・1



581 POINTS

最新の選手データも、やや古め？　リアルな動きは○。

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	NEW SOFT	ダイナマイト ヘッディー セガ／'94年8月5日発売／3,800円／ACT／4M(GG)	432POINTS
12位	前回12位	ハイブリッド・フロント セガ／'94年7月22日発売／8,800円／SLG／16M＋B・2	341POINTS
13位	前回14位	新創世記ラグナセンティ セガ／'94年6月17日発売／8,000円／RPG／16M＋B・4	340POINTS
14位	前回—	タントアール セガ／'94年4月22日発売／3,800円／ETC／4M(GG)	318POINTS
15位	NEW SOFT	パノラマコットン サンソフト／'94年8月12日発売／9,500円／SHT／20M	279POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は8月1日～8月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

9月21～23日に開催されたAMショーでは、話題の「バーチャファイター2」とともに、ナムコの3Dポリゴン格闘ゲームが目を引いてたのだ。この他、セガサターン互換機のST-Vも展示されてたからサターンソフトも安心だね？　年末は熱いぞ！

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター	セガ
2	—	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK
3	3	スーパーストリートファイターIIX	カプコン
4	2	ヴァンパイア	カプコン
5	—	デザートタンク	セガ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

2 THE KING OF FIGHTERS'94



歴代のSNKキャラが総登場。P.134の超必殺技一覧も必見。

CHECK GAME!

5 デザートタンク



外人ウケしそうな本格タンクは徐々に上昇。壊しまくれ！

USER DATA 移植希望ゲーム TOP20

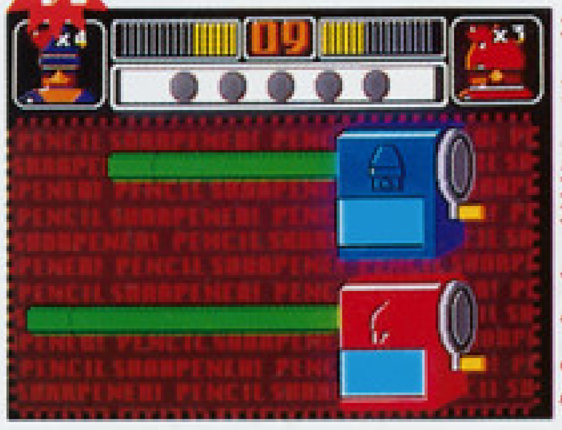
ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

移植ものというと最近はどれも次世代機に見劣りしそうだけど、メガドラにはスーパー32Xがあるから、別の意味で楽しみな移植が増えそうだね。というわけで今月は超完璧移植の「スペハリ」が決定だ。MDも「イチダントア～ル」が早くも登場！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	71
2	4	スーパーストリートファイターII X	カプコン VG	47
3	6	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	46
4	5	スナッチャー	コナミ パソコン他	34
5	10	極上パロディウス	コナミ VG	32
6	13	天地を喰らうII	カプコン VG	27
7	9	龍虎の拳 2	SNK NEO・GEO	26
8	―	ヴァンパイア	カプコン VG	25
9	16	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	24
10	2	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	23
11	7	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	22
12	12	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	21
13	8	ワールドヒーローズ 2 JET	ADK NEO・GEO	20
14	3	バーチャファイター	セガ VG	19
15	15	キャプテンコマンドー	カプコン VG	17
16	11	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	16
17	―	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK NEO・GEO	15
18	18	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	14
19	―	ダークエッジ	セガ VG	12
20	20	ウルフファング	データイースト VG	10

祝 イチダントア～ル



人気のお手軽シリーズの続編がまたまた登場。今度も愉快。

祝 スペースハリアー



あの名作の超完璧版が32Xで登場。このテの移植は続く？

※画面は開発中のものです。

USER DATA 待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月は「ソニック&ナックルズ」やCD版の「サムスピ」などが上位にランクインしてきたけど、今後はスーパー32Xが意外な秀作をフォローしてくれそうだから、要チェックだね。次世代機では発売されないソフトもMDには多いから、まだまだいける？

1位 前回1位 LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ／12月発売予定／9,800円／RPG／CD



386 POINTS

いよいよ迫る発売日!! CSGでは、次世代機に負けず注目を集めていた「LUNARII」。CDの容量をめいっぱい使った深いシナリオは必見だぞ。

2位 前回5位 ソニック＆ナックルズ

セガ／10月18日発売予定／7,800円／ACT／18M



258 POINTS

なんと「2」とも合体可能！ 謎が謎を呼んでいた注目作は、なんと「3」だけでなく「2」とも合体可能！もちろん単体でも楽しめるぞ。業界騒然の1本だ。

3位 前回― サムライスピリッツ

ビクターエンタテインメント／年末発売予定／9,800円／ACT／CD



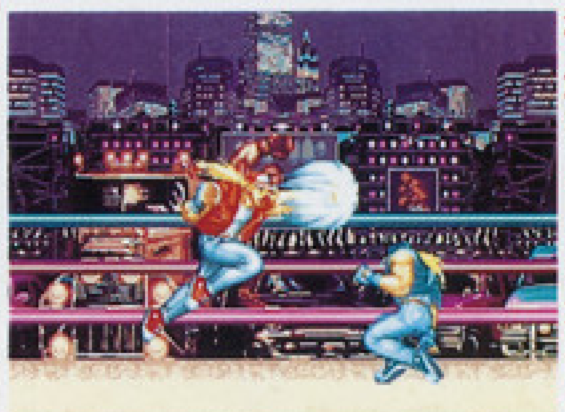
213 POINTS

超リアルな再現度に酔え！ セガのカセット版を抜いて一気に3位に登場のメガCD版。音声、キャラパターンともにCDの特性を生かした仕上がりだぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	―	餓狼伝説SPECIAL	ビクターエンタテインメント／年末予定	205
5	12	ストーリー オブ トア	セガ／12月予定	185
6	3	魔導物語 I	コンパイル／来春予定	165
7	4	サージングオーラ	セガ／発売日未定	154
8	10	V.R.Deluxe	セガ／12月予定	136
9	2	サムライスピリッツ	セガ／11月18日	132
10	―	リーサルエンフォーサーズII	コナミ／11月25日	75
11	15	メタルヘッド	セガ／'95年予定	67
12	9	豪血寺一族	アトラス／11月予定	61
13	―	アフターハルマゲドン外伝	セガ／11月11日	59
14	11	イース・マスクオブザサン(Ys IV)	セガ／発売日未定	57
15	―	エイリアンソルジャー(仮)	セガ／発売日未定	53

CHECK!

4 餓狼伝説SPECIAL



今までのシリーズ移植への不満を解消？キャラも大きいぞ。

5 ストーリー オブ トア



エインシャントが贈る期待のRPG。アクションが熱い。

※上のデータのポイントは9月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

SEGA SATURN 移植希望 USER DATA TOP20 NEXT LEVEL

セガサターンへの移植の期待作はこれだ!!

本体の発売まで1カ月余りということで、今月からついにセガサターンのデータも登場だ。まずは移植希望のデータだけど、メガドラと違って、最先端のゲームが目白押しになってるね。これらが完全移植される日も近いかもしれないぞ？ 謎の移植実現度も注目!?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	ー	スーパーストリートファイターII X	カプコン VG	89
2	ー	ヴァンパイア	カプコン VG	69
3	ー	リッジレーサー	ナムコ VG	59
4	ー	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	28
5	ー	極上パロディウス	コナミ VG	25
6	ー	ダークエッジ	セガ VG	24
7	ー	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK NEO•GEO	23
8	ー	シャイニング・フォースシリーズ	セガ メガドライブ他	22
9	ー	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	21
10	ー	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	20
11	ー	ウイングウォー	セガ VG	19
12	ー	セガ・ソニック ザ・ヘッジホッグ	セガ VG	18
12	ー	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	17
13	ー	アウトランナーズ	セガ VG他	16
14	ー	プリンセスメーカー 2	ガイナックス パソコン	15
15	ー	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	14
16	ー	バーチャコップ	セガ VG	13
17	ー	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	12
18	ー	レイフォース	タイトー VG	11
19	ー	ドラゴンボールZシリーズ	バンダイ VG他	10
20	ー	サムライスピリッツ	SNK NEO•GEO他	9

祝 バーチャファイター2



AMショー会場で急きょ発表されたセガサターン移植。完全移植は、はたしてなるか？

16 バーチャコップ



面白さ抜群のAM2研の最新作。もうすぐゲーセンにも出るけど、移植確率は超高いぞ。

※実現度の表記は、編集部が独自につけた可能性の度合を示したものです。

SEGA SATURN 期待の新作 USER DATA TOP15 NEXT LEVEL

発売前カウントダウン! セガサターンソフトの前人気をチェーック!!

発売も間近に迫ってきて、みんなもそろそろセガサターンの購入計画を始めているんじゃないかな？ 今回はセガのタイトルのみを対象にして期待のソフトをランキング化してあるけど、来月からはサードパーティー作品も入るぞ。期待度の高さもハンパじゃないね。

1位 前回 ー バーチャファイター

セガ／11月下旬発売／価格未定／ACT／CD

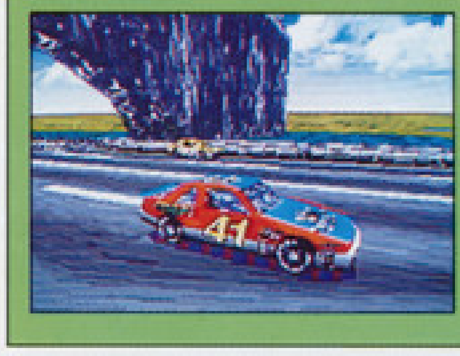


677 POINTS

ついに完成！次世代機No.1作品
CSGやAMショーでも遊べる状態だった「バーチャファイター」は9月末で完成したぞ。P.60からの超最新画面も見てくれ！

2位 前回 ー デイトナUSA

セガ／発売日未定／価格未定／RAC／CD

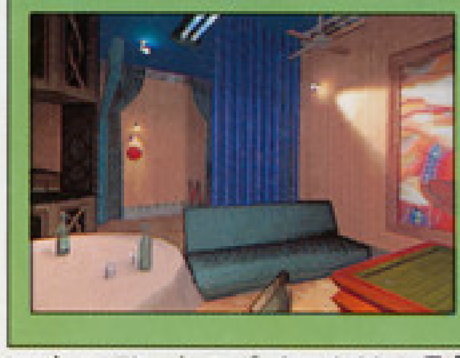


435 POINTS

レース最高峰も絶好調
ゲーセン版も人気のカーレース。セガサターンの音源なら、あの歌うBGMもバッチリ再現できるそうだぞ。移植作業も順調。

3位 前回 ー 真説・夢見館 扉の奥に誰かが…

セガ／12月発売予定／価格未定／ADV／CD



300 POINTS

さらにリアルな館が！
昨年末、業界に話題をまいたメガCD版から1年。高性能ハードで帰ってきた新作は、話の分岐もあって十分楽しめるぞ。

※上のデータのポイントは9月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	ー	シムシティ2000	セガ/発売日未定	198
5	ー	ブルーシード	セガ/発売日未定	167
6	ー	バーチャレーシング・サターン(仮)	テンゲン/発売日未定	133
7	ー	エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	セガ/発売日未定	121
8	ー	マッジクナイトレイアース	セガ/発売日未定	104
9	ー	ダイダロス(仮)	セガ/発売日未定	85
10	ー	パンツァードラグーン	セガ/発売日未定	79
11	ー	クロックワークナイト	セガ/12月予定	69
12	ー	新・忍伝(仮)	セガ/年内予定	67
13	ー	RAMPO	セガ/発売日未定	50
14	ー	グレイテストナイン	セガ/発売日未定	48
15	ー	ゲイル レーサー	セガ/年内予定	46

CHECK!

5 ブルーシード



高田裕三原作の漫画をRPG化。アニメの取り込みも豊富。

10 クロックワークナイト



ファンタジー色あふれる愉快なアクション。CGも見もの。

新作ソフトお買い得一本勝負！

BEメガドッグレース



MEGA DRIVE / MEGA CD / GAME GEAR

（10月8日～11月7日）

VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G G SOFT

➡発売予定ソフト

来月のセガサターンの発売を前にして、メガドラの新作がちょっと少なくなってきたのは、そろそろ世代交代を思わせる感じがするね。今月は「ソニック&ナックルズ」のサンプルが届いてないため、評価はできなかったけど、かなりいいデキらしいぞ。買って損なし？

このコーナーの見方

このコーナーでは、発売予定のソフトを10段階評価で評価しています。及第点は7点ぐらいを目安にしており、4人の審査員の平均オッズが高いほうが、総合評価は高いことになります。なお、テストプレイは、80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですが、P.21からの読者評価コーナー「BEメガ読者レース」を併用すれば、より効果的にソフト購入ができると思います。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
VIC…バーチャルシネマ
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

1枠 発売中（9月30日発売）

キャプテン翼



DATA
●テクモ●7,800円●SPT&SLG
●CD●バックアップ（3コ）
●2人対戦プレイあり

あの名作が帰ってきた！

独自のコマンドシステムを作った同名ゲームの移植。原作の始めから中学時代までを描く総計120分のデモつき。モードは3つ。

難易度：普
平均オッズ：6.75

2枠 発売中（9月30日発売）

クラッシュ・ダミー ～スリック坊やの大挑戦～



DATA
●アクレイムジャパン●4,500円●ACT
●2M（GG）●コンティニューなし
●1人プレイのみ

クラッシュ・ダミーズ登場！

交通事故の実験台の人形であるクラッシュ・ダミーが1週間のバカンス旅行のために5つのアルバイトに挑戦。高得点を狙え。

難易度：普
平均オッズ：5.75

REVIEWERS

Game Beginner Girl 青山ようこ



ちょっと古い話だけど、今年の夏は映画館に入り浸り。「ストⅡ」が3回、「餓狼」は…数え切れないほど観ました（笑）。今までこの類はトホホなモノが多かったけど、これからはゲーム映画が期待できそうね。

キャプテン翼：7
もうかれこれ10年くらい前に流行った「翼くん」。とにかく膨大なアニメデモのシーンは、懐かしくて涙モノですね。システム自体はFC版とほとんど同じだけど、今でも十分楽しめるし、シナリオも先がわかっててても熱いのよね。当時ファンだったお姉さんもぜひやってほしいな。

クラッシュ・ダミー：7
外見からして、バ◎ゲーの香りがプンプンしますが…やってみてもやっぱりバ◎ゲーの香りが（笑）。でも1つ1つのミニゲームは、ヘンテコで本当に単純なんだけど、やり始めるとクリアできるまで止まらないかも。ヒマつぶしには最適なので、本命ソフトのオマケにどうぞ（笑）？

Foreign Game User OLI-X光治



この夏はテクノアーティストの来日ラッシュだったわけですが、一番よかったのはDerrick MayのDJですな。逆に残念だったのは、sun electricを見れなかったこと。May先生に影響され、現在DJの練習中（笑）。

キャプテン翼：7
一番最初のファミコン版は、とにかく遊びまくったので、気にはしてた1本。でも、思ってたよりテンポが悪いのが非常に残念。その原因は、ストーリーを重視して挿入されてる大量のデモ。このゲームの楽しさは、もっと違う部分にあるはずなのに…。家でじっくりやるのなら○？

クラッシュ・ダミー：5
海外じゃこのお人形さんがなぜか人気者らしいけど、ゲームのほうも海外ものにありがちな、アイデアだけで作っちゃった感じのシロモノ。これはこれで雰囲気は楽しいのだが、とにかく奥が浅いのが最大の欠点。もう少し、先に進んで楽しい要素や演出があれば良かったが。

Game Mania Group ハイローラーズ



俺は今、インターネットに心を奪われている。未来のサイバースペースの向こうに何かが見える。そういやセガサターンも発売間近。別売りジョイスティックと同時に買うぜ。もちろん「VF」のためだ。（渋谷）

キャプテン翼：5
ゲーム自体は、すでに完成されたシステムだから、やっぱ面白いよな。それにしても肝心のビジュアルがトロいうえにヘタなのがまいる。せめてアニメレベルにしてほしかったぜ。試合中のグラフィックは動きがある分マシだが、この古い絵にどこまで耐えられるかだな……。（作）

クラッシュ・ダミー：6
飛び降りゲーム（？）をはじめとした、ヘンなゲームばかりを集めた作品。一言にヘンだと言っても、1つ1つのゲームがそこそこ遊べてしまうため、結局結構遊べてしまう。もう少しゲームの種類があってもいい気がするが、それぞれ違う内容だけに操作指示はほしかったな。（ロ）

General Game User ジャムおじさん



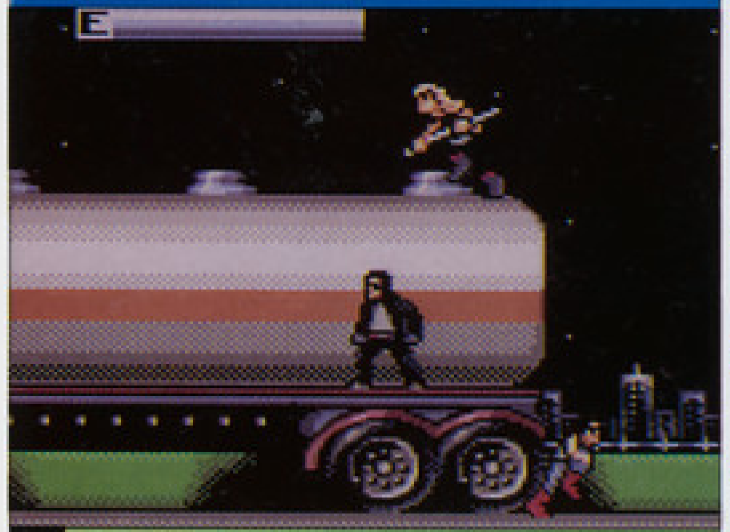
CSGでセガサターン版「バーチャファイター」を体験し、AMショーでは「バーチャファイター2」を見ることができたけど、やはりセガのAMはパワーがあるね。セガサターンも、この調子で頑張れば強いぞ。

キャプテン翼：8
いたるところで声優さんがしゃべるし、多彩なモードやボリューム感はたいしたもの。ビジュアルの古さやテンポのつまずきが少々気になるけど、コマンド式のこのシステムは、知らない人でもすぐに遊べるのが魅力だね。でも、もう何作も出てるだけに、知ってる人は飽きるかも。

クラッシュ・ダミー：5
見た目でちょっと期待させてくれたけど、各ゲームのあまりにもあっさりした内容に、ちょっとガッカリ。次々と出てくるゲームは、クリアしても得点の達成感などの要素が薄いため、どれもイマイチやりがいがないんだよね。無表情なダミー人形がお金を持って笑っててもなぁ…。

3枠 発売中（9月30日発売）

T2 ジャッジメントデイ



DATA
- ●アクレイムジャパン●4,500円●ACT
- ●2M（GG）●コンティニューなし
- ●1人プレイのみ

ターミネーター再び

未来から送り込まれたT-800となり、ジョン・コナーを救え。全4面構成。サイバーダイン社の破壊とT-1000の停止が目的だ。

難易度：難　平均オッズ：5.25

最近のアクションは、武器を変えたりコマンド入力があったりと、マニア以外の人にはツライんだけど、このゲームはいたってオーソドックス。ジャンプとパンチのみの簡単操作は楽だけど、ゲーム自体は結構雑な感じね。一応映画と同じ展開でも、後半のムズさはちょっとなぁ。 **6**

このテのゲームは、もう何本も出ているけど、よほどインパクトのあるオリジナル要素がないと、いくらGGでもツライんじゃない？　殴って撃ってズカズカ進む、大昔のタイプのアクションは、いまだに外国じゃまかり通っているのが悲しいところ。ウリが映画の名前だけじゃねぇ。 **5**

ゲーム自体は非常に簡単。というか、初期のファミコン時代によくあったヒジョーに古臭いタイプのゲームだ。後半面で出てくるアイテム集めのアイデアは悪くないが、それでもレトロな印象はぬぐえない。シュワちゃんが出るから買いなのか？　そりゃ悲しすぎるッス。（ロ） **5**

出てくる敵を全部倒し、囲まれればタコ殴りに会う……。かといって破壊しまくりの爽快感があるわけでなく、ストレスの溜まる単調な敵の攻撃の繰り返し。「ローリングサンダー」っぽい面があったりするのはいいが、もう少し変化があってもいいのでは。映画らしさもイマイチ。 **5**

4枠 10月30日発売

モルドリアン ～光と闇の姉妹（シスター）～



DATA
- ●セガ●4,800円●RPG
- ●4M（GG）●バックアップ（3コ）
- ●1人プレイのみ

GG久々の本格RPG

リアルタイムバトルが特徴のGGオリジナルの本格RPG登場。魔族にさらわれた幼なじみのミリアを救うため、ナバルが旅立つ。

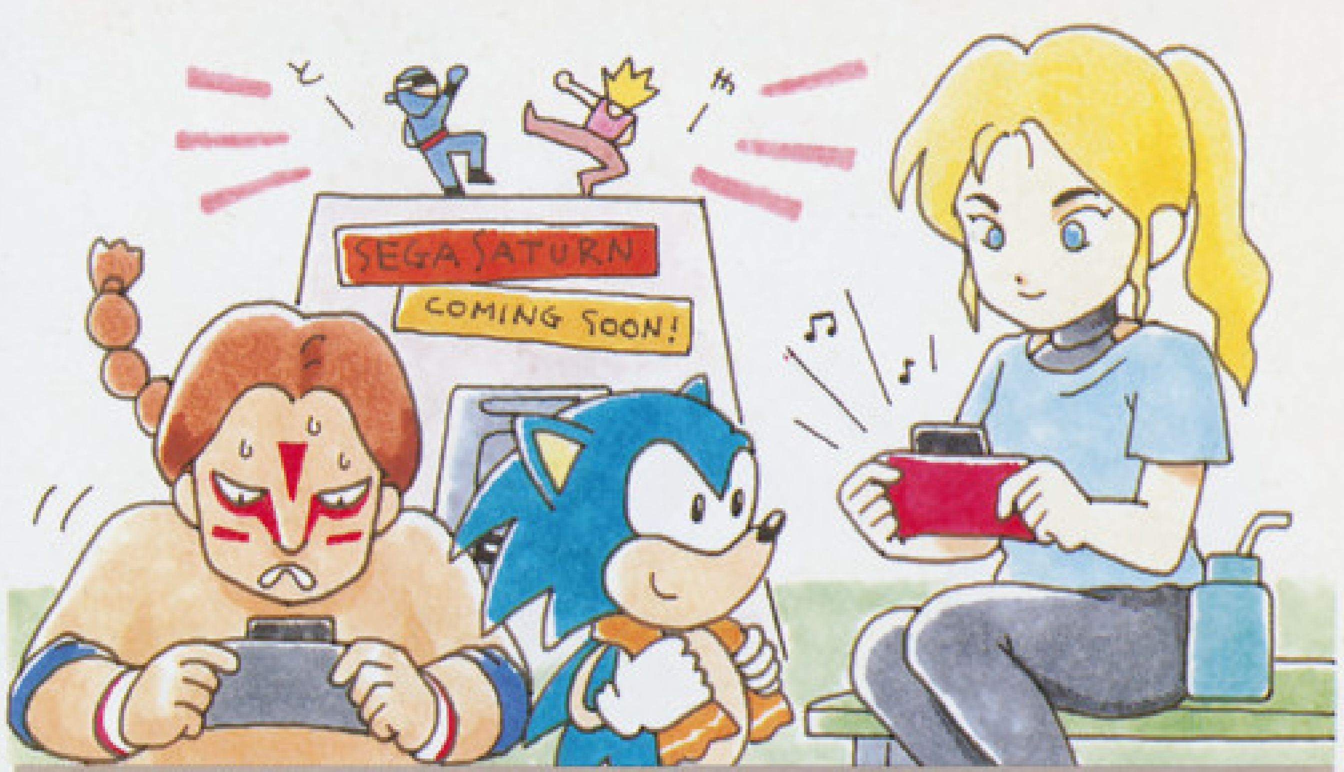
難易度：普　平均オッズ：6.5

全体的にファンタジーRPGの基本を押さえた感じの1作。GGでは久しぶりの本格派ですが、個人的には大好きなタイプなので、うれしいな。ストーリーも、序盤から盛り上げてくれるし、戦闘も「FF」っぽくって（？）、結構爽快。柔らかい感じのキャラは女性ユーザーにも人気が出そう。 **8**

キャラクターのグラフィックにクセがあって、好みが分かれそうではあるけど、クオリティはなかなかのもの。シナリオやゲームシステムも、単純ではあるけどとっつきやすく、GGっぽくて好感が持てる。ただ個性的かと言われるとちょっとね……。全体的にもうひと味あれば。 **6**

悪く言えば、何のヒネリもないRPGだ。遊びやすくできているし、負担はかからないのだが、オーソドックスすぎて面白味に欠けるぜ。だが、イベントに結構〝引き〟はある。ただし顔のビジュアルなどを含め、もうひとつ何か足りない感じが濃い。GGとしては合格なのか？（ロ） **5**

フィールドは「ドラクエ」タイプのオーソドックスな感じなので、安心して遊べる内容だが、全体的にいろんなゲームの寄せ集めのような部分も、節々に感じなくはない。最後はシナリオ勝負なのだろうが、〝リアルタイム〟と称する戦闘シーンはイマイチ意味不明。合格ではあるが…。 **7**



from BEメガ編集部

いよいよ次世代機の登場を来月に控え、期待の高まるセガ周辺。このページでセガサターンなどを扱うかは微妙だけど、来月のラインナップは要注意かも。年内もフルパワーでいくぞ。

今月の最高オッズソフト

平均オッズ　6.75

「キャプテン翼」

あまりにさびしい

青山ようこのオススメは…

「モルドリアン～光と闇の姉妹～」

今月は、あまりに少なくて、全部買ってもいいんじゃないかと思っちゃいますね。「キャプテン翼」は、ハッキリ言って目新しさはないけど、デモは懐かしくて見入ってしまうし、ゲーム自体も、今でも十分楽しめるシステムだというのがビックリ。「モルドリアン」は結構よくまとまっているので、RPGファンならオススメです。「クラッシュダミー」は怪しいゲームだけど、アレはついやってしまう不思議な魅力が…（あるかな？）。

年末に向け充電時期？

OLIX光治のオススメは…

「キャプテン翼」

とにかく本数の少ない今月。この4本の他に「ソニック&ナックルズ」もあるんだけど、来月まで評価はおあずけなので、要チェックってことで。個人的にファミコン版でハマった「キャプテン翼」は、家でじっくり遊んでみたいと思えたけど、他のソフトにはピンとくるものがなかったなあ。私自身GGユーザーじゃないせいもあるけど、逆にGGユーザーには、クセのあるゲームが、選び放題ってことかな（というほどでもない？）。

次世代機を待て？

ハイローラーズのオススメは…

――

今月の発売本数はわずか4タイトル、うう、寒すぎる……。次世代機セガサターンの勢いに押されてかどうかは知らないが、MDもGGも、どれもゲームがレトロチックな作品ばかりでややパワーダウン気味だ。あえてオススメをあげるなら、GGでRPGが遊べるっていう点で「モルドリアン」かなぁ……。「キャプ翼」は今さら……って感じだが、このシリーズを知らない人なら結構遊べると思う。基本的には〝待ち〟でいいッス。（ロ）

隠れた名作を探せ？

ジャムおじさんのオススメは…

「キャプテン翼」

次世代機に目移りしているみんなの気分が反映されたラインナップってわけじゃないだろうけど、今月はちょっとさびしいのも確か。ただし、中にはすでに評価済み（もしくはできない）ソフトなんかも、今月は含まれてるから、たまたまこうなってしまったと解釈しておくべきかな。話を聞くだけでも面白そうな「ソニック&ナックルズ」の評価が来月回しなのは残念だけど、「キャプテン翼」もなかなかの秀作ではあるぞ。本命は来月？



読者参加型企画

BEメガ 読者レース

気になる話題作の動向が、一目でバッチリ！ GGのオッズも元気!!

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

Vol.44 MEGA DRIVE MEGA CD and GAME GEAR

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのメガドラおよびゲームギアソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は11月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ファンタシースター 千年紀の終りに	RPG	9.125
2	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！ 東京マージャンランド編	TAB	9.0134
3	4	シルフィード	SHT	8.9619
4	3	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ADV	8.9547
5	—	ダイナマイト ヘッディー	ACT	8.9207
6	5	ぷよぷよ	PUZ	8.9128
7	6	ゆみみみっくす	ADV	8.9098
8	7	アドバンスド大戦略 -ドイツ電撃作戦-	SLG	8.8894
9	8	モンスターワールドⅣ	ACT	8.8663
10	10	夢見館の物語	VIC	8.8536
11	11	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.8343
12	9	バーチャレーシング	RAC	8.8308
13	13	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8251
14	12	ウイニングポスト	SLG	8.8237
15	15	ガントレット	A・RPG	8.7945
16	14	シャイニング・フォース	RPG	8.7928
17	17	ハイブリッド・フロント	SLG	8.7674
18	16	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.7628
19	21	シャイニング・フォースCD	RPG	8.7371
20	22	ダイナブラザーズ2	SLG	8.732
21	18	タントア～ル	ETC	8.7076
22	20	テクモ スーパーボウル	SPT	8.7027
23	23	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.6559
24	24	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.655
25	28	バトルマニア大吟醸	SHT	8.6379
26	25	ペブルビーチの波濤	SPT	8.6333
27	29	サンダーホーク	SHT	8.6259
28	27	ラングリッサー	SLG	8.6105
29	30	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.6026
30	32	フラッシュバック	ACT	8.581
31	31	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	A・RPG	8.5708
32	33	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5683
33	34	ストリートファイターⅡダッシュプラス	ACT	8.542
34	37	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.5294
35	36	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5264
36	38	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5243
37	19	ロードモナーク ～とことん戦闘伝説～	SLG	8.5217
38	26	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	ACT	8.5186
39	43	マイト・アンド・マジックⅢ	RPG	8.5061
40	40	三國志Ⅲ	SLG	8.5009
41	44	信長の野望・覇王伝〈MEGA-CD版〉	SLG	8.5
42	41	スラップファイト	SHT	8.4907
43	39	シャイニング・フォースⅡ ～古えの封印～	RPG	8.488
44	35	ダンジョンマスターⅡ スカルキープ	RPG	8.475
45	42	Jリーグプロストライカー	SPT	8.4562
46	45	雀皇登龍門	TAB	8.4126
47	50	太閤立志伝	SLG	8.3614
48	46	武者アレスタ	SHT	8.3597
49	48	レンタヒーロー	A・RPG	8.3477
50	55	ぽっぷるメイル	A・RPG	8.3367
51	52	V・Ⅴ（ヴイ・ファイヴ）	SHT	8.3333
52	49	レッスルボール	SPT	8.3327
53	51	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3234
54	54	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.3081
55	61	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	RAC	8.3005
56	57	ナイトトラップ	VIC	8.2857
57	56	スーパーストリートファイターⅡ	ACT	8.2777
58	65	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.2692
59	62	アリシア ドラグーン	ACT	8.2679
60	60	プロフットボール	SPT	8.2653
61	59	ファイナルファイトCD	ACT	8.261
62	63	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2585
63	71	NFLフットボール'94	SPT	8.258
64	64	アラジン	ACT	8.2473
65	66	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2456

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介1 賛否のわりに意外と伸びた(?)最新作。これもトレジャーの実力?

5着 前回 — **ダイナマイト ヘッディー**



セガ／'94・8・5
6,800円／ACT／16M

全投票平均点	8.9207
本誌の平均点	7.75

まさにトレジャーと言えるデキ。このテの派手さはやや新鮮味に欠けるが、クリアなボイスとグッドなBGMなど、どれをとってもトレジャーらしい職人芸が感じられる。基本的にパターンゲームで、使う頭の種類も意外と限られてしまうのは気になるが、完成度はやっぱり高いぞ。(滋賀県・冨樫勇気・18歳)いろいろ驚かせてくれるキャラ達や、各面の仕掛けはスゴイけど、それを楽しめないほど難易度が高い。決してバランスが悪いわけじゃないが、ほとんど〝ミス＝死〟の終盤面はツラすぎ。各面が長いし、エンディングに関わってくるボーナスステージも面倒。(埼玉県・西岡俊宏・17歳)全体的に特上と言えるデキだが、見せ場が多すぎてメリハリに欠けるのは残念。「メリ」よりも「ハリ」が圧倒的に多く、プレイしてて疲れてしまう。あと、「ガンヒー」に比べて笑えるボスが少ないのも少々残念。(大阪府・増田哲志・25歳)主人公としての魅力に乏しいヘッディーのせいで、イメージ的に損をしているが、マルヤマの存在は◎。でも、ハデな見た目に反して、意外と地道な攻略が要求される展開は、爽快感に欠けて×。(東京都・柴田洋一・22歳)正直言って期待ハズレ。各面の構成は非常にバラエティに富み、個性も豊かだが、アクションそのもののテンポがイマイチ悪くて、間延びしている。(東京都・佐藤浩一・21歳)つい歌ってしまう「マッマッマッマルヤマ(クマ)」のBGMが良い(笑)。今後もトレジャーさん頑張って。(大阪府・湊一郎・18歳) ★難易度の高さとキャラのデザインは賛否両論まっぷたつ? 初心者向けじゃなさそう?

◎本命馬紹介2 全体的に好評の人気SLGの続編。行き届いた「改良」はファン納得。

74着 前回 — **ラングリッサーⅡ**



メサイヤ／'94・8・26
9,800円／SLG／16M＋B・5

全投票平均点	8.1666
本誌の平均点	7.75

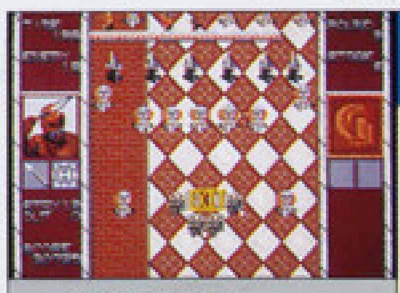
続編とはかくあるべき。システムはきちんと「改良」されているし、ストーリーもなかなか燃える。グラフィックも美麗で、待ちまくった甲斐があったとはこのこと。一度でも購入を考えたことのある人は、迷わず買いだと思う。ただし、全体的にボリュームがありすぎて、テンションを維持するのは結構ツライかも。BGMもストーリー重視のためか、うるさすぎるし、戦闘シーンも寂しくなった。冗長的に長いエンディングもちょっと……。(大阪府・増田哲志・25歳) システムこそ変わらないが、今回は傭兵の種類を組み合わせることで、さらに戦略的に自由度が上がったりして、前作よりいっそう遊べるソフトになっている。不満と言えば縮小マップがなくなったことと、敵の思考ぐらい。絵や音の面から見ても、MDでトップクラスにあることは間違いなし。(山梨県・杉江厚・19歳)まずはシナリオの良さが光る。各所で見れる前作のなごりや、キャラクターの魅力がいい。後半、味方の強さに差がつきやすく、ステージによってまるで使えないキャラがいるのは難点だが、エンディングのメッセージと隠しステージや隠しクラスは良い。(長野県・宮崎諭・18歳)シナリオ展開のために、突然現れる援軍は戦略SLGにおいて致命的な欠点。もう少しここらへんのご都合主義はなんとかしてほしい。(千葉県・中山明宏・18歳)「フ○イヤーエム○レム」と似てると言われているが、今回は完全に別のゲームに思える。面白さもこっちが上。(愛知県・今泉秀基・19歳)★じっくり作られ、続編として見事に進化。でも、もう少し早く出てほしかった?

上位オッズ表寸評 いまだ上位安泰、次世代戦争も間近?

まずは大作、優良、中堅作の集まってくる上位オッズ表の動向だ。今月は上位への食い込みが期待されていた「ラングリッサーⅡ」や「ダイナマイトヘッディー」などが予定どおりランクインしてきたが、ここ数カ月続いている新作の伸び悩み現象は、今月も例にもれず、結局上位陣の厚い壁は崩せずに終わった。これにより、なんと「千年紀の終りに」は5カ月連続1位をマーク！ はたして「ソニック2」のもつ6カ月連続1位の記録は敗れるか? 待て次号。

●その他欄外 隠し面もあります。

201着 前回197着 **ゲイングランド**



セガ／'91・1・3
6,000円／ACT／4M

読者	7.3443
本誌	7.0

キャラが小さく、動きも遅いが、2人で作戦を考えたり、協力して攻略法を見つけるなど、うまくいけば燃えられる。でも敵に迫力がなく、攻撃も単調なので、飽きやすいのも確か。音楽もイマイチかな。(千葉県・高田英治・19歳)

【場外馬券場1】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。今回初登場した「ダイナマイトヘッディー」のオッズは、8.9207だったけど、今回は三重県の中村祐輔くんが一番近い予想(8.9214)を出してくれたぞ。中村くんにはソフト1本送るよ。

➔オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
66	47	仮面ライダーZO	ADV	8.2272
67	68	スタークルーザー	ADV	8.2184
68	69	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2123
69	70	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2019
70	78	騎士伝説	SLG	8.2
71	73	デビスカップ	SPT	8.1818
72	77	マーブルマッドネス	ACT	8.1789
73	75	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1677
74	—	ラングリッサーII	SLG	8.1666
75	72	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.1666
76	74	PGAツアーゴルフII	SPT	8.1666
77	76	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.1636
78	79	バトルマニア	SHT	8.1458
79	58	新創世記ラグナセンティ	A・RPG	8.1376
80	80	デビルクラッシュMD	PIN	8.1242
81	85	提督の決断	SLG	8.1228
82	53	Jリーグプロストライカー2	SPT	8.0919
83	82	真・女神転生	RPG	8.0914
84	83	ナイトストライカー	SHT	8.0906
85	81	鋼鉄帝国	SHT	8.0871
86	88	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0851
87	84	スーパー大戦略	SLG	8.0838
88	86	重装機兵レイノス	ACT	8.0822
89	87	スーパーモナコGP	RAC	8.0701
90	89	チェルノブ	ACT	8.0698
91	—	パノラマコットン	SHT	8.0666
92	93	幻影都市 -ILLUSION CITY-	RPG	8.0595
93	90	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.0593
94	92	球界道中記	SPT	8.0528
95	91	ザ・スーパー忍	ACT	8.0478
96	100	遙かなるオーガスタ	SPT	8.0434
97	122	NBA JAM	SPT	8.0434
98	94	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	8.0312
99	101	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.0095
100	97	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0046
101	102	エクスランザー	SHT	8.0
102	99	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.0
103	98	ザ・スーパー忍II	ACT	8.0
104	103	ダイナブラザーズ	SLG	8.0
105	108	慶応遊撃隊	SHT	7.9943
106	105	ロードブラスターFX	RAC	7.9893
107	111	ロード・ラッシュII	RAC	7.9814
108	107	戦場の狼II	ACT	7.9801
109	104	大航海時代	SLG	7.9791
110	95	ベア・ナックルIII	ACT	7.9779
111	106	F22インターセプター	SHT	7.9763
112	109	ノスタルジア1907	ADV	7.9741
113	96	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	7.9689
114	110	タイムギャル	ACT	7.9666
115	113	モータルコンバット完全版	ACT	7.9666
116	112	アウトラン	RAC	7.9602
117	67	FIFAインターナショナルサッカー	SPT	7.96
118	114	三國志II	SLG	7.9387
119	115	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9384
120	118	テクモスーパーNBAバスケットボール	SPT	7.9375
121	116	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9273
122	117	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9221
123	—	NFLプロフットボール'94	SPT	7.9166
124	121	リーサルエンフォーサーズ(CD)	SHT	7.9082
125	120	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8997
126	124	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.8974
127	119	鮫! 鮫! 鮫!	SHT	7.8957
128	132	プロホッケー	SPT	7.8888
129	143	ウイング・コマンダー	SLG	7.8888
130	123	バハムート戦記	SLG	7.8687
131	133	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8625
132	125	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8617
133	126	デビルズコース	SPT	7.8571
134	135	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール	VCS	7.8571
135	127	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8402
136	129	修羅の門	SLG	7.8385
137	131	サンダーストームFX	SHT	7.8358
138	130	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8307
139	128	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.8289
140	139	聖魔伝説3×3 EYES	RPG	7.799
141	134	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.7954
142	138	ツインクルテール	SHT	7.7931
143	136	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.7919
144	140	ランパート	SLG	7.7796
145	141	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.769
146	142	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7675
147	144	メガロマニア	SLG	7.759

△対抗単穴馬紹介

実名版スポーツを含め、キャラが魅力の4本。賛否あり?

91着 前回— パノラマコットン



サンソフト/'94・8・12
9,500円/SHT/20M

全投票平均点	8.0666
本誌の平均点	6.75

確かに音声や絵はキレイだし、タイトル画面からレベルによって違いの出るエンディングまで、丁寧(ていねい)に作り込まれてはいる。だが、距離感がつかみにくいせいで、アイテムが取りづらかったり、面が長くコンティニューもその場で復活できないなど、残念な点も多い。ゲームとしては平凡な感じ。(茨城県・塚本光・19歳)低い難易度や充実したオプション、超豊富な分岐路、短いプレイ時間など、誰でも気軽に楽しめるのが良い。だが9,500円はちと高い。湯呑(ゆの)み企画は◎。(兵庫県・宮崎義彰・17歳)

★コットンの世界観を見事再現。でも単調で飽(あ)きやすい?

123着 前回— NFLプロフットボール'94



EAビクター/'94・2・18
9,800円/SPT/16M

全投票平均点	7.9166
本誌の平均点	6.25

ゲーム内容自体は前作とあまり変わらないけれど、画面はキレイになったし、タッチダウンを決めた時などの演出も良くなり、マッデンおやじもよく動く(笑)。今回は4人同時プレイもできるので、対戦が熱いぞ!(京都府・中西文彦・17歳)グラフィックこそセガのに劣るが、さすがEAのスポーツものは内容が良い。パスもそこそこ通るし、ランでもそんなにビッグプレイが出ない(セガのは出まくり)のでバランスがいい。あとはグラフィックと音声の向上を望むだけ。(北海道・平内敏雄・22歳)

★実名でやっと登場のEAもの。NFLはこれで打ち止め?

164着 前回— 大航海時代II



光栄/'94・6・24
11,800円/SLG/16M+B・1

全投票平均点	7.5833
本誌の平均点	7.75

光栄シミュレーションで、もっとも一般ウケするのがこのゲームだが、前作の良いところを受け継いだままのデキで安心した。キャラごとにシナリオが違うので、いろいろ楽しめたし、久しぶりにエンディングで感動してしまった。しかし、起動時の社名ロゴは飛ばせるようにしてほしかった。(千葉県・高橋勉・17歳)面白い。ストーリーもしっかりしていて途中で飽きさせないし、探検も最高に面白い。しかし聖騎士の鎧が600,000もするのは、どうかと思うなぁ…(笑)。(徳島県・石井智幸・18歳)

★地味ながらハマれる1本。バックアップ1個は難点?

179着 前回— PULSEMAN



セガ/'94・7・22
7,800円/ACT/16M

全投票平均点	7.5
本誌の平均点	6.5

画面だけを見るとかなりハデな印象を受けるが、内容的には可もなく不可もなくといったところ。パターンゲームの傾向が少々強いのは難あり。取ってつけたようなタイトルもちょっと。(大阪府・児玉誠・22歳)サウンドの良さと音声の多さに、まずはビックリだが、ゲームとしては操作に慣れるまで結構かかるし、ステージ1つ1つが長めなので、見た目よりも難しい。とは言え、慣れてくると、スイスイ進めてじっくり遊べる。けどせめてパスワードは欲しかった。(東京都・清水一樹・19歳)

★普通な仕上がりの1本。スピード感が不足気味かな?

×要注意馬紹介

やっと票の集まったお蔵ソフトが2本。どっちも海外向け?

345着 前回— キャプテンラング



データイースト/'94・4・22
7,800円/ACT/8M

全投票平均点	6.0
本誌の平均点	5.0

ゲームスタイルやシステムは「ソニック」に酷似(こくじ)しているが、スピード感は雲泥の差。敵の配置がいやらしく、何度も足止めを喰うハメになるため、とにかくストレスが溜(た)まる。マイキャラの攻撃方法がもっと爽快感のあるものであれば、評価も変わったかも。(大阪府・児玉誠・22歳)データイーストとしては珍しいほどオリジナリティーのなさが目立つのが残念。グラフィックはそれなりにキレイなので、やる気は認めるが、しょせんはマネという感じ。う~ん……。(千葉県・中嶋俊男・18歳)

★チェルノブスタッフのオリジナル作。もう一歩のデキ?

397着 前回— T2 THE ARCADE GAME



アクレイムジャパン/'94・2・25
8,800円/SHT/8M

全投票平均点	5.3846
本誌の平均点	5.5

連射パッドを使えば銃がオーバーヒートしなくなるので爽快感(そうかいかん)は増すが、あまりにもクリア条件の厳(きび)しすぎる面が多すぎる。味方の車を護衛(ごえい)する面をはじめ、やられると最初に戻され、何回もプレイをさせられることが多い。最後のボスのT-1000もしつこいうえに強すぎ。(宮崎県・宇田津知春・24歳)1人でやるとまるで太刀打(たちう)ちできない激ムズさは、アーケード版そのまま。だが、チープになった絵と効果音のせいで迫力が大幅に減っている。面クリコマンドは必須。(群馬県・関浩昭・22歳)

★スゴイ画面にスゴイ難易度(笑)。光線銃なしは残念?

場外馬券場 馬主の声

●友人が某デパートで、何も着てないマネキンを見て「お、デュラルだ、くらえ鉄山靠」とか言ったので、変人扱いされた。(岩手県・長田祐介・17歳)

●セガサターンにぜひ、問題数や問題の種類をボリュームアップした「パーティークイズSUTURN Q」を出してほしい。(愛知県・今西進・19歳)

●セガサターンでソダンの続編を出したら、絶対売れる!……と思うが。(神奈川県・小野一範・17歳)

●タイトーがセガサターンでひそかに「フリントストーン」を出しそうだ。(千葉県・石島健次・22歳)

●僕の家のラジカセは、名前が「XDR」です。本当です。(埼玉県・植草雅樹・13歳)

【場外馬券場2】お次の発表は、先月21着で初登場した「シャイニング・フォースCD」の着順予想の結果だ。結果のほうは意外と伸びず、21着に終わったが、正解者のほうも、やっぱり少なめの17名だけだったのだ。というわけで、厳正な抽選の結果、今月は千葉県・阿部公俊くん、埼玉県・伊藤浩くん、岩手県・中井雅美さんの3名にソフト1本をプレゼントだ。おめでとう。待っててね。

名馬の厩舎 これに賭ければ……Vサイン！ No.26

Written by 作山軍曹

44R 10着	夢見館の物語	出走回数	9
親馬	セガ	過去の着順成績	②③⑥⑥⑨⑦⑪⑩
出生日	'93・12・10		
売値	7,800円	本44レースの読者平均オッズ	8.8586
馬場種別	バーチャルシネマ		
馬体重	CD	BEメガ編集部の平均オッズ	8.25
騎乗定員	1人プレイのみ		



厩舎情報 夢見館の物語 ひとくちメモ

セガのメガドラソフト140本目（※メガCDソフトとしては15本目）。他機種のCD-ROMと差別化し、マルチメディアの先駆け作品として提唱された、新ジャンル〝バーチャルシネマ〟の第２弾が、この「夢見館の物語」だ。シナリオ、及びシステムは完全オリジナル。10数台のワークステーションによって作られた鮮烈なフルモーションCG映像は、謎の館での出来事をまさに仮想体験させてくれる。ある満月の夜、不思議な蝶に出会った兄妹が謎の洋館で見たものは？裏技の類は未発見。

「お兄ちゃぁーん、はやくっおいでよぉ／」うっひょう、いいねぇ、こんな妹ほしいねぇ、ちくしょう。もしいたら、あんなことやこんなことして、おまけにああっそんなことまで……ハァハァハァ。はっ、オ、オレはロリコンじゃねぇーっ／　で、こんな話するためにこんなこと言ってるワケじゃねぇぜ。このゲームの記憶っつーと、この妹のセリフがまず最初に思い浮かぶんだよな、俺。この「夢見館の物語」は、当時そりゃインパクトあったぜ。今でこそやれ３DOだプレイステーションだって、ビジュアルバリバリのゲームばっかになってるけどよ、当時は「メガCDでこんなことできるんかぁ」ってビックリしたぜ。みんなもそうだろ。そりゃ色数が少ねぇ、動きがなめらかじゃねぇって話も聞くが、いいんだよそれで。確かに実験的なゲームではあったよな。でも、あえてやってみるとこに意味があるってことを教えてくれた作品だぜ。

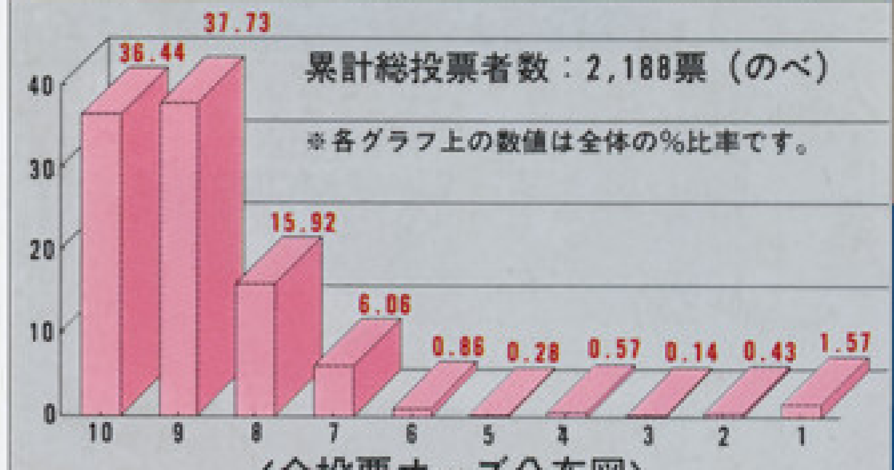
ビジュアルもそうだが、雰囲気（ふんいき）のある音楽とか、セリフとか……。メッセージウインドウのないアドベンチャーの手本みたいによくできてたよな。最初のプレイでは、妹を助けてやっきになって時間内に脱出しようとしてたけど、２回目からは館の中のいたるところを見たくて、じっくり進んでたしな。まぁヒントが少ないって問題もあるが、それほどムズいゲームじゃねぇじゃん。雰囲気を楽しむゲームだぜコレ。まぁ、館の住人のセリフが説教クサいが、まだガマンできるしな。結局オレが言いたいのは、このゲームがすげぇってコトよ。今度セガサターンでも出るっていうじゃん。まぁ、グラフィックがキレイなのは当然として、今度はストーリー性が強くなってるってウワサじゃねえか。いいねぇ、期待しちまうねぇ。自分の選択によって展開も変わっていくらしいし。メガCD版は、まだ未完成っぽいゲームだったからな。セガサターン版はすべてにおいて完璧にしてほしいぜ。でも、今度は妹が出ねぇらしいじゃん。なんでだ？妹くれよ。そんでもって、あんなことやこんなことして、「おにいちゃーんはやくおいでよー」って…。オレは病気かぁ／



今回の書き手は、絶好調の作山軍曹だ。うぉらー、燃やし尽くせーっ!!

BEメガ データ馬券

「ナイトトラップ」に続き、バーチャルシネマ第２弾として登場したこの作品は、他のCDソフトにない現実感があふれる映像演出がウケ、読者レース初登場で２位をマーク、その後も根強い人気を確保している。再販こそまだないが、売り上げのほうもまずまずの数を売り、店頭での入手もそろそろ困難になりつつある。９、10点台の得票率はさすがに高いぞ。



〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ 夢見館の物語白黒情報

古典ホラーのような演出、浮遊感のある音楽、独特なタッチのグラフィックに、的（まと）を得た声優の使い方など、どれをとっても二重丸。ゲーム性はある程度無視しなければならないが、ほどよいゲーム参加志向があるのは好感が持てる。セガサターン版では、さらに進化した映像を期待。（長野県・猪俣勝・23歳）

長くても２日ほどで終わるのは不満だが、蝶達の懐（かい）古（こ）のセリフは涙なしには聞けない。謎が謎でないのも、不満と言えば不満か。声が一部で聞き取りにくいのは改善を求む。（千葉県・桑田信二・19歳）



ほぼ満足のいくデキながら、不満のタネはやはり話の短さに集中してるみたい。早くも人気の上がっているセガサターン版は、どう魅せてくれるか期待だね。

名馬に送る今月の格言

まさにバーチャルシネマとはこの作品！ 追伸、今度は無限に遊べるようにしてくれ（無理）

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
148	146	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史〈MEGA-CD版〉	SLG	7.7222
149	149	ソーサリアン	A・RPG	7.707
150	148	アフターバーナーⅡ	SHT	7.7068
151	150	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7
152	145	ジャガーXJ220	RAC	7.6944
153	147	バリ・アーム	SHT	7.66
154	151	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	SPT	7.6595
155	153	ゴールデンアックス	ACT	7.6579
156	157	マイクロコズム	SHT	7.6521
157	155	F1サーカスMD	RAC	7.6347
158	154	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6331
159	152	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	RPG	7.6315
160	156	大魔界村	ACT	7.6267
161	159	コラムス	PUZ	7.6097
162	158	ドラゴンボールZ 武勇烈伝	ACT	7.6
163	162	ゼロウィング	SHT	7.5967
164	—	大航海時代Ⅱ	SLG	7.5833
165	163	ロード・ラッシュ	RAC	7.5806
166	161	コラムスⅢ 対決／ コラムスワールド	PUZ	7.5772
167	164	グランドスラム	SPT	7.5625
168	165	ジャングルストライク 受け継がれた狂気	SHT	7.5625
169	168	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5525
170	169	ダライアスⅡ	SHT	7.5462
171	160	ドラゴンズ・レア	ADV	7.5454
172	166	乱世の覇者	SLG	7.5352
173	137	マクドナルド 〜トレジャーランド・アドベンチャー〜	ACT	7.5319
174	170	ソーサルキングダム	RPG	7.5175
175	167	CRYING 〜亜生命戦争〜	SHT	7.5161
176	172	紫禁城	PUZ	7.5116
177	174	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5029
178	175	空牙	SHT	7.5018
179	—	PULSEMAN	ACT	7.5
180	171	スピードボール2	SPT	7.4927
181	173	クルードバスター	ACT	7.4911
182	178	ビットファイター	ACT	7.4853
183	179	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	7.4698
184	180	エレメンタルマスター	SHT	7.4672
185	193	信長の野望・覇王伝	SLG	7.4666
186	181	ファンタシースター復刻版	RPG	7.4645
187	177	スイッチ	ETC	7.4535
188	182	チキチキボーイズ	ACT	7.4482
189	183	デビッド・ロビンソン バスケットボール	SPT	7.4482
190	185	ジノーグ	SHT	7.4314
191	186	グレイランサー	SHT	7.4285
192	191	2020年スーパーベースボール	SPT	7.421
193	187	サイドポケット	TAB	7.42
194	176	ボールジャックス	SPT	7.4186
195	189	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.4
196	194	レミングス	PUZ	7.4
197	190	バンパイア キラー	ACT	7.3972
198	186	ウルトラマン	ACT	7.3953
199	195	エル・ヴィエント	ACT	7.3636
200	192	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3619
201	197	ゲイングランド	ACT	7.3443
202	196	グラナダ	SHT	7.3432
203	202	トージャム＆アール	ACT	7.3342
204	198	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.332
205	184	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3255
206	199	スプラッターハウスPART2	ACT	7.325
207	201	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ	PUZ	7.3191
208	200	スーパーバレーボール	SPT	7.3136
209	205	スノーブラザーズ	ACT	7.305
210	210	三國志Ⅲ〈MEGA-CD版〉	SLG	7.2912
211	206	ストライダー飛竜	ACT	7.2876
212	204	アークス・オデッセイ	ACT	7.2852
213	207	Hard Drivin'	RAC	7.2656
214	209	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2555
215	211	R.B.I.4ベースボール	SPT	7.25
216	214	魔王連獅子	ACT	7.2471
217	212	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.2465
218	216	ヴィクセン357	SLG	7.2426
219	208	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.241
220	215	スプラッターハウスPART3	ACT	7.2328
221	213	三国志列伝 〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2277
222	203	LHXアタックチョッパー	SHT	7.2258
223	217	ミュータントリーグ・フットボール	SPT	7.2173
224	218	エリミネートダウン	SHT	7.2162
225	220	ゲームのかんづめVOL.1	ETC	7.1971
226	224	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	RPG	7.1809
227	222	キングサーモン	SLG	7.1515
228	223	エイリアンストーム	ACT	7.1494
229	221	ゲームのかんづめVOL.2	ETC	7.1463

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から２〜３カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「マッマッマッ、マ〜ルヤマッと、フフン予想屋くん、ご機嫌いかがかね？」「なに歌ってんだ、このジジイは」「こら、よく聞け予想屋のバカ、わが隊長様は「ダイナマイトヘッディー」のオッズ予想でお前に勝ったんだぞ（隊長：8.9175、予想屋：8.8863）」「ガーン／　なんてこったい。じゃ『幽☆遊☆白書』は56着な」「少しは反省しろや、ワシは62着じゃ」

➔オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！むやみな1点投票&メーカーさんの組織投票！（笑）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
230	225	ロイヤルブラッド	SLG	7.129
231	230	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.129
232	226	電忍アレスタ	SHT	7.1246
233	227	ローリングサンダー2	ACT	7.1022
234	228	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0992
235	231	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.074
236	229	マジンサーガ	ACT	7.0593
237	233	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	7.0476
238	232	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0303
239	234	ロードブラスターズ	RAC	7.0
240	235	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動！	ADV	7.0
241	236	THUNDER FORCE Ⅱ MD	SHT	6.994
242	237	ファイティングマスターズ	ACT	6.9872
243	239	雷電伝説	SHT	6.9859
244	238	ワールドカップサッカー	SPT	6.98
245	250	パワーモンガー	SLG	6.9736
246	242	エアロブラスターズ	SHT	6.9288
247	241	デトネイター・オーガン	ADV	6.9193
248	243	ヘルファイアー	SHT	6.9163
249	246	オリンピックゴールド	SPT	6.9125
250	244	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.909
251	245	ガイアレス	SHT	6.9015
252	248	忍者武雷伝説	SLG	6.8948
253	240	ペーパーボーイ	ACT	6.8915
254	249	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8773
255	247	MiG-29	SHT	6.875
256	251	ファステスト・ワン	RAC	6.8677
257	252	マーベルランド	ACT	6.8621
258	253	ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～	SLG	6.8559
259	255	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8558
260	254	メガパネル	PUZ	6.8536
261	256	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.8478
262	260	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8252
263	259	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.8241
264	257	雀豪ワールドカップ	TAB	6.8141
265	258	雀偵物語	TAB	6.8141
266	219	モータルコンバット	ACT	6.8125
267	261	シャドーダンサー	ACT	6.8007
268	262	シムアース	SLG	6.7894
269	265	ジェネラル・カオス 大混戦	ACT	6.7777
270	263	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.7692
271	264	バトルゴルファー唯	SPT	6.7661
272	266	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.739
273	267	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.7333
274	268	スライムワールド	ACT	6.7254
275	269	OutRun 2019	RAC	6.7142
276	270	ダイナマイトデューク	ACT	6.7045
277	272	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.674
278	274	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.6731
279	273	アンデッドライン	SHT	6.6603
280	279	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.6578
281	275	ソル・フィース	SHT	6.6488
282	281	COOL SPOT	ACT	6.6363
283	276	デンジャラスシード	SHT	6.6348
284	277	ワニワニWorld	ACT	6.6315
285	278	TATSUJIN	SHT	6.6161
286	282	エターナルチャンピオンズ	ACT	6.6111
287	280	ボナンザブラザーズ	ACT	6.61
288	283	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
289	284	サイバーボール	SPT	6.5648
290	291	メタルファング	RAC	6.5555
291	285	斬 ～夜叉円舞曲～	SLG	6.5408
292	292	アルシャーク	RPG	6.525
293	271	ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	ACT	6.5161
294	288	ヴォルフィード	PUZ	6.5045
295	286	アウトランナーズ	RAC	6.5
296	289	龍虎の拳	ACT	6.4661
297	295	Vay ～流星の鎧～	RPG	6.46
298	290	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4494
299	293	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.4335
300	294	太平記	SLG	6.419
301	287	ウインターオリンピック	SPT	6.4166
302	297	エアダイバー	SHT	6.4134
303	299	将棋の星	TAB	6.3928
304	301	フェリオス	SHT	6.3855
305	302	フォゴットンワールズ	SHT	6.3761
306	342	美少女戦士セーラームーン	ACT	6.375
307	296	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.3723
308	303	いしいひさいちの大政界	SLG	6.3636
309	304	アーネスト・エバンス	ACT	6.3413
310	305	Dahna 女神誕生	ACT	6.317
311	306	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3106

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　ロンドン小林

餓狼伝説　宿命の闘い



●セガ
●'93・4・23発売
●8,800円
●ACT
●2対戦人プレイあり

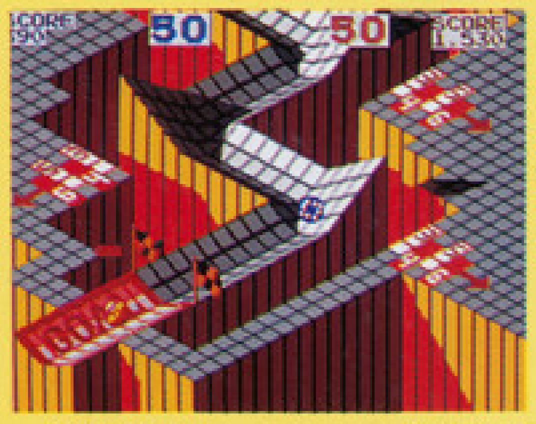
読者	7.7954
本誌	7.5

現在、格闘ゲームは大きく分けて3つの流れに分かれている。1つ目は「ストⅡ」シリーズを頂点とするカプコン系格闘モノ。2つ目は、「餓狼伝説」から始まったSNK系格闘モノ。そして現在第3の勢力になりそうなのが、「バーチャファイター」から生まれたセガ系3D格闘モノ。ま、「バーチャ」はちょっと新しすぎる流れなので、今回はカプコン系格闘とSNK系格闘の違いについて書いてみる。一言でいっちゃえば、カプコン系は"テクニック重視"、対してSNK系は超技などの"魅せるプレイを重視"する傾向にある。最もこの例が顕著に出ているのが、必殺技の扱いだろう。「ストⅡ」シリーズは回を重ねるごとに必殺技の存在感が通常技並みに薄れていったが（あ、スーパーコンボがあるか…）、対するSNKは超必殺技や怒りゲージ、気力充填など、攻撃力がガガーンと上がるインフレルールを次々採用した。で、今月取り上げる「餓狼伝説」はと言うと、コイツは必殺技が出れば勝ち、というすごく大味なゲームだったような記憶がある。中でもアンディーの斬影拳ハメは有名で、相手の起き上がりに斬影拳、ガードされたら小足払い→斬影拳……の繰り返しでまず勝てた。確かにプレイ展開は大味だったが、「ストⅡ」とは違う心地良さはあった。メガドラ版「餓狼伝説」は、この「いい意味での大味感」がきちんと移植されただけでなく、必殺技コマンドの入力受け付けに制限時間がなく、対戦でCPUキャラが操作可能という新要素も入り「ネオジオとは違うゲーム」だった点が評価できた。

私的な意見だが、だいたいネオジオは業務用とコンシューマの中間にあるハードなんだから、ネオジオそっくりにソフトを移植する必要はないと思うし、"オリジナルに似て非なる作品"もバカっぽくてアリだと思う（そんなに完全移植版がほしけりゃ、本物を買えば良いのである。ちょっと高いけど）。……とか言ってたら、SNKはネオジオCDの発売を機に、今後はネオジオ作品を他機種にライセンス移植することを一切中止するらしい。えーっ、そんなぁ。

SNKさん、移植条件の緩和しません？

◆マーブルマッドネス（テンゲン）



'84年にアタリが出したアーケードゲームを完全移植。制限時間内にマーブルをゴールに運ぶのが目的。全6面。

オレの推奨馬　OLIX光治

昨年のこと。microsoftから発売されたwindows用ソフトには、海外ゲーム好きの私もかなり驚かされた。microsoft arcadeと名付けられたそのソフトの中身は、なんと見事に移植された往年の名作アタリゲーム達。「ミサイルコマンド」から、「センチピード」、「アステロイド」などマニアが1週間よだれを流し続けちゃうくらいのすごさだった。しかもhelpファイルには開発者のコメントも載っているから、さらによだれは止まらない。

メガドライブユーザーに馴染み（なじ）の深いテンゲンでは、そんなアタリのゲーム「マーブルマッドネス」を移植してくれた。トラックボールを使い、玉をゴールまで転がすだけの単純なゲームなのだが、やはりアタリらしい気持ち良さが、随所（ずいしょ）に見られる。

例えば仕掛けの絶妙さ。ゴール直前に置かれたハンマー、着地点にいる敵の玉などなど、本気でモニターを壊（こわ）したくなるほどニクイ。だからこそ、それらの仕掛けをクリアした時の気持ち良さは並じゃない。

そしてラストの1面前では、そんなニクイ敵への仕返しとばかりに、小さな敵を踏み潰（つぶ）せる。潰せばタイムが増えるが、潰すことばかりに夢中になるとかえってタイムが無駄になる点もいい。

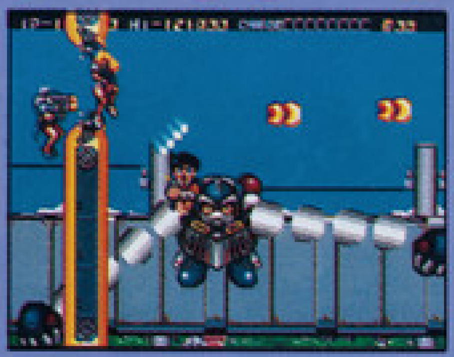
余談だが、多くのハードウエアで発売されている「マーブルマッドネス」。私はそのほとんどを遊んだが、もっとも操作感が本物に近いのはNES版だった。しかしサウンド、グラフィック、操作感をトータルで見ると、メガドライブ版が一番いい。見つけたら買おう。

マニアックなこだわり



オプションの充実はマニア感涙。画面比率の変更も可。

次に出たら買い!!



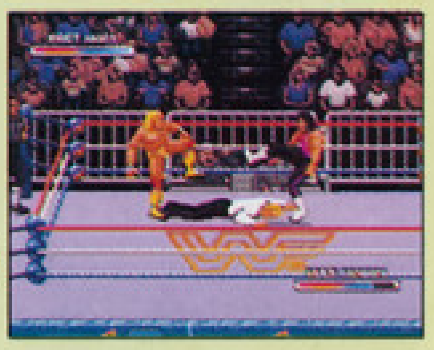
前作からのカルトな人気を受けて昨年末に出た「大吟醸」は、発売後まもなく完売したものの、再販は前作同様1度もない。ビック東海MD最後（？）の力作、見つけたら買え！

バトルマニア大吟醸（ビック東海／'93・12・24　7,800円／8M）

休養馬カルテ

WWFロイヤルランブル

（アクレイムジャパン　SPT／16M）



未出走場「WWFロイヤルランブル」は、次々と続いたアクレイムラッシュの中で登場。外人実名（人気）レスラーを起用するも、日本ではなじみの薄いために、いまだ乱入者は規定の7割。CD版「マニアツアー」ともども待機中。

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「おいバカ予想屋、前のページでは話をはぐらかしたな」「ん、誰お前？」「隊長さんだ！　元CM探偵団の」「コラ、予想屋、ちゃんと隊長の話を聞け。キサマは『ヘッディー』だけでなく、『ラングリッサーⅡ』の予想でも負けてんだぞ」「ガガガーン！　じゃあ『モータルⅡ』は7.8962な」「ワシは8.4321じゃ」「…どうでもいいけど、アツイ"逃げ"を覚えましたね」

➡オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②：各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
312	308	T.M.N.T. トーナメントファイターズ	ACT	6.3055
313	307	バットマン	ACT	6.3024
314	309	らんま1/2 ～白蘭愛歌～	ADV	6.302
315	314	Art ALIVE	ETC	6.3
316	310	スーパーハングオン	RAC	6.2919
317	323	007・死闘	ACT	6.2916
318	311	ジュラシック・パーク	ACT	6.283
319	312	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.2801
320	298	アルスラーン戦記	SLG	6.2708
321	313	ドリームチームUSA	SPT	6.2698
322	315	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2551
323	319	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.251
324	320	Blue Almanac	RPG	6.25
325	317	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.25
326	318	TOP PRO GOLF2	SPT	6.25
327	326	バッドオーメン	ETC	6.2432
328	316	ESWAT	ACT	6.2405
329	322	サイボーグ009	ACT	6.2307
330	300	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	SPT	6.2222
331	324	まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険	ACT	6.2149
332	325	カメレオンキッド	ACT	6.2123
333	327	AX-101	VIC	6.2
334	321	CRÜE BALL	PIN	6.1785
335	328	スーパーリーグ	SPT	6.1712
336	329	ワンダードッグ	ACT	6.1632
337	330	JuJu伝説	ACT	6.1186
338	331	スペースハリアーⅡ	SHT	6.113
339	332	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1066
340	333	ヴァーミリオン	A・RPG	6.0898
341	334	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.0884
342	335	ディック・トレイシー	ACT	6.0625
343	336	ヴァリスⅢ	ACT	6.0502
344	337	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	6.0
345	—	キャプテンラング	ACT	6.0
346	339	スパイダーマン	ACT	5.9939
347	338	ポピュラス	SLG	5.9873
348	340	ダーウィン4081	SHT	5.9375
349	341	戦国伝承	ACT	5.909
350	344	ブギウギ・ボーリング	SPT	5.9032
351	346	クラックダウン	ACT	5.8787
352	345	ジェームスボンドⅡ コードネーム・ロボコッド	ACT	5.875
353	347	シーザーの野望Ⅱ	SLG	5.8684
354	348	ジョーダンVSバード ONE on ONE	SPT	5.8571
355	349	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	5.8529
356	350	バーニングフォース	SHT	5.8511
357	343	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.851
358	353	ファイアームスタング	SHT	5.8301
359	365	デバステイター	ACT	5.826
360	351	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8229
361	352	スーパーH.Q.	RAC	5.8148
362	357	ヴェリテックス	SHT	5.8115
363	355	ウルフチャイルド	ACT	5.8
364	354	ウイップラッシュ	SHT	5.7947
365	356	サイオブレード	ADV	5.7902
366	358	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
367	359	ブロックアウト	PUZ	5.7772
368	360	スティールタロンズ	SHT	5.7619
369	370	アフターバーナーⅢ	SHT	5.7472
370	363	クラックス	PUZ	5.7438
371	362	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.7425
372	364	大旋風	SHT	5.7336
373	366	ゴーストバスターズ	ACT	5.7258
374	368	アローフラッシュ	SHT	5.701
375	372	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	ACT	5.6666
376	369	ジュエルマスター	ACT	5.625
377	361	キリング・ゲーム・ショー	ACT	5.6
378	376	エグザイル ～時の狭間に～	A・RPG	5.5888
379	374	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5609
380	375	ヨーロッパ戦線	SLG	5.5609
381	371	バトルトード	ACT	5.5581
382	379	ソニック・スピンボール	PIN	5.5568
383	378	バットマン・リターンズ	ACT	5.5357
384	382	マージャンCOP竜	TAB	5.484
385	373	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.48
386	380	ルナーク	ACT	5.4606
387	383	タズ マニア	ACT	5.4565
388	384	ザ・キックボクシング	SPT	5.4411
389	381	信長の野望・全国版	SLG	5.4062
390	385	FZ戦記AXIS	ACT	5.3956
391	386	マスター・オブ・ウエポン	SHT	5.3947
392	387	ランボーⅢ	ACT	5.3901
393	—	T2 THE ARCADE GAME	SHT	5.3846

第5回

GGユーザー大注目！

GGソフト読者レース

GAME GEAR ゲームギア

GAMEGEAR SOFT READERS RACE for GG USER

予定どおりのペースで、ついにGGオッズ表は2ページ構成に増大。要注目だよ。

◎本命新馬紹介

常にGGのトップを取る魔導勢。まさにGGの主？

1着 前回 — なぞぷよ～アルルのルー～



セガ／'94・7・24
3,800円／PUZ／2M

全投票平均点 8.9032
本誌の平均点 7.25

画面の解像度が上がり、ヒントやパスワードがついたなど、前作までの不満点を一気に解消するデキ。すべての問題を解かなくても、先に進めるのも○。（東京都・佐藤浩一・21歳）グラフィックは格段に良くなったけど、ぷよが少し小さくなったように思う。後に行くほど、わけがわからなくなる問題とシナリオはう～ん（笑）。（宮崎県・平修平・18歳）オマケの「とことんぷよぷよ」は意地悪さがなく、サクサク進めるのが良い。でも、エンディングと難易度の高さは×。（兵庫県・坂本貴史・22歳）

◎本命場紹介1

コンパイルのもう1つの顔のSHT。デキも上々。

9着 前回9着 GGアレスタⅡ



セガ／'93・10・1
3,800円／SHT／2M

全投票平均点 8.3484
本誌の平均点 6.5

グラフィック、サウンド、SE、どれをとっても最高のデキ。オープニングは凝ってるし、武器も派手なので、ゲームがすごく盛り上がる。ボスキャラのデザインがイマイチだったり（5面は除く）、ステージごとの個性がないのは残念だが、シューティングファンにはぜひともやってほしい1作だ。（大阪府・遊星探査員αイレブン・17歳）スピードやラスタ処理の演出などは、GGとしてはピカイチだし、難易度も普通ぐらいでグッド。弾は見づらいが、普通に遊べるんだよね。（東京都・三田直樹）

◎本命場紹介2

名作コレクションのSLG大作。戦闘機も爽快。

11着 前回13着 対戦型大戦略G



システムソフト／'91・9・28
4,800円／SLG／2M＋B・1

全投票平均点 8.2156
本誌の平均点 7.25

名前こそ「大戦略」となっているが、必要最小限に絞られたユニット数や、マップのバランスによって、独特のゲーム性を持ち、それが成功しているのはお見事！　対戦も手軽かつ奥が深い。（大阪府・満端忠利・23歳）画面はキレイだし、字だって大きくて見やすい。しかしやっぱり歩兵は欲しかったなぁ。（北海道・山下篤志・16歳）

⬅オッズ表GG①

※このランキングは、10票以上集まったGGソフトをランキング化してあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	なぞぷよ ～アルルのルー～	PUZ	8.9032
2	2	魔導物語Ⅰ ～3つの魔導球～	RPG	8.7467
3	1	魔導物語Ⅱ ～アルル16歳～	RPG	8.7222
4	3	シャダム・クルセイダー 遥かなる王国	RPG	8.6737
5	4	シャイニング・フォース外伝Ⅱ ～邪神の覚醒～	RPG	8.5827
6	6	女神転生外伝 ～ラストバイブル～	RPG	8.46
7	5	ワールドダービー	SLG	8.4166
8	7	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	8.3661
9	9	GGアレスタⅡ	SHT	8.3484
10	8	アーリエル クリスタル伝説	SLG	8.3229
11	13	対戦型大戦略G	SLG	8.2156
12	12	シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	RPG	8.1165
13	14	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	ACT	8.0869
14	17	GGアレスタ	SHT	8.0862
15	15	ギャラガ'91	SHT	8.08
16	10	ハレーウォーズ	SHT	8.0555
17	16	タントア～ル	ETC	8.0476
18	18	モンスターワールドⅡ ドラゴンの罠	ACT	7.9411
19	19	ぷよぷよ	PUZ	7.876
20	22	レミングス	PUZ	7.85
21	20	マジカル・パズル・ポピルズ	PUZ	7.8333
22	21	ウッディポップ	ACT	7.8181
23	23	パックマン	ACT	7.8043
24	—	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.6
25	26	ソニック＆テイルス	ACT	7.5533
26	28	アラジン	ACT	7.5365
27	34	ワギャンランド	ACT	7.5357
28	30	ヘッドバスター	SLG	7.5319
29	29	The GG忍	ACT	7.5254
30	27	ソニックドリフト	RAC	7.5066
31	11	上海Ⅱ	TAB	7.5
32	39	ラスタンサーガ	ACT	7.5
33	—	トム＆ジェリー	ACT	7.5
34	25	モータルコンバット	ACT	7.4862
35	24	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	ACT	7.4666
36	—	ポケット雀荘	TAB	7.4545
37	35	エターナルレジェンド 永遠の伝説	RPG	7.44
38	36	ペンゴ	ACT	7.422
39	31	マッピー	ACT	7.3866
40	32	ファンタジーゾーンGear	SHT	7.3859
41	37	なぞぷよ2	PUZ	7.3695
42	—	JリーグGGプロストライカー'94	SPT	7.3
43	33	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	7.2986
44	38	クニちゃんのゲーム天国	TAB	7.2857
45	41	ウインターオリンピック	SPT	7.1818
46	—	グリフォン -GRIFFIN-	SHT	7.1666
47	42	The GG忍Ⅱ	ACT	7.16
48	40	なぞぷよ	PUZ	7.0978
49	—	キネティックコネクション	PUZ	6.9
50	—	対戦麻雀・好牌Ⅱ	TAB	6.9
51	44	スペースハリアー	SHT	6.7692
52	45	IN THE WAKE OF VAMPIRE	ACT	6.7142
53	46	ベア・ナックルⅡ	ACT	6.625
54	47	アウトラン	RAC	6.5797
55	50	ギアスタジアム	SPT	6.56
56	49	コラムス	PUZ	6.514
57	52	対戦麻雀 好牌	TAB	6.4666
58	—	バスターファイト	ACT	6.4545
59	43	フレイ～修行編～	ACT	6.421
60	51	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	6.2962
61	48	ワンダーボーイ	ACT	6.25
62	54	GGドラえもん ノラのすけの野望	ACT	6.0454
63	59	ベア・ナックル	ACT	5.9333
64	61	斬GEAR	SLG	5.9272
65	53	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	5.909
66	—	バット＆パター	SPT	5.9
67	65	チェイスH.Q.	RAC	5.8666
68	62	タロットの館-House of Tarot	TAB	5.8333
69	57	まじかる☆タルるートくん	SHT	5.8333

次ページに続く→

【予想屋様と隊長さんのおたよりコーナー】「なになに……『予想屋さんの予想と私の予想（一応予想はしてる）は、いつも似たようなオッズ（または着順）なんですよ。気が合うかも？（北海道・島田理佐・20歳）……。おい予想屋、お前にじゃ。おい、おらんのか？……しかし理佐ちゃんも、あんなバカよりワシを信じとったほうがいいのに」「なにブツクサいってんだジジイ！　来月は負けねーぞ」

オッズ表F

※応募者の方は、ハガキにご希望のソフト名を第3希望程度まで書いていただけると発送がスムーズにいきます。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
394	388	DJボーイ	ACT	5.3816
395	391	究極タイガー	SHT	5.3801
396	389	モンスターレア	ACT	5.3761
397	390	孔雀王2 幻影城	ACT	5.372
398	392	ファイナルブロー	SPT	5.3577
399	393	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.2637
400	394	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.2282
401	395	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2203
402	396	アイル・ロード	RPG	5.1985
403	377	ロードス島戦記〜英雄戦争〜	RPG	5.1754
404	398	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1492
405	404	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.1403
406	399	パワーアスリート	ACT	5.119
407	400	GODS	ACT	5.1176
408	401	ターボアウトラン	RAC	5.1102
409	402	ファットマン	ACT	5.0871
410	403	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0612
411	397	フリントストーン	ACT	4.9523
412	405	スーパーエアーウルフ	SHT	4.8913
413	406	シーザーの野望	SLG	4.875
414	410	幽☆遊☆白書外伝	ADV	4.86
415	411	G-LOC	SHT	4.8392
416	408	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.817
417	409	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.8105
418	415	バトル ファンタジー	ACT	4.7826
419	414	セイントソード	ACT	4.7755
420	407	A列車で行こうMD	SLG	4.7746
421	412	メガトラックス	RAC	4.7622
422	413	港のトレイジア	RPG	4.7539
423	416	アネット再び	ACT	4.6725
424	417	インセクターX	SHT	4.6587
425	418	ストームロード	ACT	4.625
426	419	ヘビーノバ	ACT	4.6147
427	420	獣王記	ACT	4.5843
428	421	アレックスキッド ー天空魔城ー	ACT	4.5666
429	422	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.4505
430	423	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.3911
431	425	スペースインベーダー90	SHT	4.35
432	424	火激	ACT	4.3366
433	427	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3242
434	426	レッスルウォー	SPT	4.3187
435	429	JUNCTION	PUZ	4.2545
436	428	SDヴァリス	ACT	4.2333
437	430	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.1487
438	436	魔天の創滅	RPG	4.1428
439	431	サンダーフォックス	ACT	4.1126
440	432	カース	SHT	4.1036
441	433	ズーム!	PUZ	4.1026
442	437	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	4.0961
443	434	史上最大の倉庫番	PUZ	4.0933
444	435	ああ播磨灘	SPT	4.0727
445	367	パチンコクーニャン	ETC	4.0
446	453	F1サーカスCD	RAC	3.9062
447	441	デスブリンガー ー秘められた紋章ー	RPG	3.872
448	438	ビースト・ウォリアーズ	ACT	3.8153
449	440	四天明王	ACT	3.8095
450	442	邪神ドラクソス	ACT	3.5529
451	439	スペース・ファンキーB.O.B.	ACT	3.55
452	443	ストリートスマート	ACT	3.4606
453	444	オーサムポッサム	ACT	3.421
454	445	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.3207
455	446	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.2997
456	447	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.1685
457	448	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.127
458	449	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.0442
459	450	XDR	SHT	3.0335
460	452	中嶋悟監修 F-1 HERO MD	RAC	2.9448
461	451	ソード・オブ・ソダン	ACT	2.921
462	454	爆伝〜アンバランスゾーン〜	ADV	1.6666

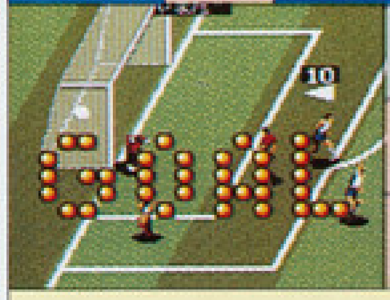
下位オッズ表寸評
ソダン帝国軍決起!爆伝、動ぜず

先月、ついに夢の1点台のオーラを身に纏い、伝統ある最下位帝王の座をかっさらった最後の大魔王「爆伝」。今月はソダン帝王が直々に緊急指令「サインはソード・オブ・ソダン(S.O.S.)(笑)」を流し、隠れソダンマニアが一気に決起、見事サーカス円盤野郎と、中嶋皇帝の撃破に成功した。だが、恐るべきは「爆伝」大魔王。その点はほとんど先月と同じ/ 次号の大決戦を待て(ホントか?)/

○対抗馬紹介

データ満載のGGのリーグ最新作。デキは?

42着 前回 ー **Jリーグ GGプロストライカー'94**



セガ/'94・7・22
4,800円/SPT/4M

全投票平均点	7.3
本誌の平均点	5.75

選手名が実名だったり、イエローカード3枚で1試合出れないなど、細かくJリーグを再現しているが、試合の部分がかなりお粗末。特にセンターサークルからロングシュートが入ってしまうのは納得できない。(愛知県・ぐっち社長・20歳) 全体的にスピードが速く、うまくバランスが取れている。しかしゴールキーパーを操作できなかったり、ある地点からキックすると必ずゴールが決まったりと、サッカーらしからぬ部分もある。でも全44試合あるから、ある程度は楽しめる。(京都府・松井剛・15歳) マーカーの変わりが遅くてムカつくが、やっぱりGGでは1番まともかも。(兵庫県・綾瀬正康・19歳)

オッズ表GG②

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
70	60	ポップブレイカー	SHT	5.7333
71	58	スーパーモナコGP	RAC	5.7125
72	55	ファンタシースター外伝	RPG	5.641
73	63	G-LOC	SHT	5.6041
74	56	サイキックワールド	ACT	5.55
75	64	がんばれゴルビー!	ACT	5.1363
76	67	幽☆遊☆白書〜滅びし者の逆襲〜	ACT	5.0833
77	66	プロ野球GGリーグ	SPT	5.0476
78	68	ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮	RPG	4.7333
79	—	アックスバトラー・ゴールデンアックス伝説	A・RPG	4.4615
80	69	ファンタシースターアドベンチャー	ADV	4.3529

オッズ表GG寸評
魔導キャラ絶好調!GGの顔と化す?

'90年10月の本体発売以来、現在まで100本以上のソフトが発売されているゲームギアだけど、このコーナーも5回目を迎えて、だいぶ多くのソフトがランクインしてきたね。あともうひと息で、ほとんどのソフトが上の表に集結してくるはずだから、期待しててほしいな。

で、気になるランキングのほうは、コンパイルの最新作がまたもやトップを奪取した他、最下位層には「アックスバトラー」なんて"凶敵"も登場してきたぞ。来月も新作は要注意?

BEメガ編集部総評

ついに、来月全ユーザー期待のセガサターンが登場してしまう昨今、そろそろ次世代に向けて、みんなのまわりも慌ただしくなってきたんじゃないかな。世代交代が言われるメガドライブも、最近は上位陣を脅かすソフトがないのは残念なところだね。ここはひとつ、32Xなどの次世代機パワーで、新風を吹かせてほしいよね。ちなみに、今後セガサターンが出てきた時に、そのソフトをランキングの対象にするかどうかは検討中だ。これに関しては、みんなの意見も聞かせてね。

というわけで、注目の超最下位争いは、来月あたりのソダンの逆襲が楽しみかも? 超期待!?

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数の時は抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、トレジャーの「幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜」のが初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。4人対戦という新たな格闘境地を開いたこの作品は何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜」は何着だ?



4人が最高!

今月の着順予想
謎の予想屋の予想は56着だとか?

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

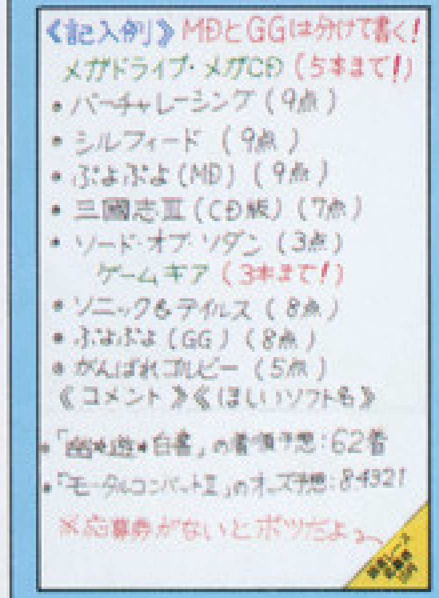
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、話題の残虐格闘アクション最新作「モータルコンバットⅡ」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

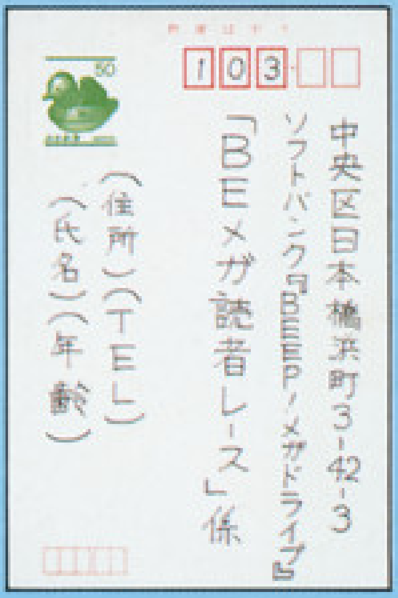
今月のオッズ予想



さらに衝撃的になった究極神拳が見ものだ。

BEメガ読者レース参加者募集中!!





今回は参加してくれた人の中から5名に、RPGの名作ソフト、ジェネシス版の「MIGHT&MAGIC」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントしちゃうぞ。

参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(メガドラは5本、GGは3本まで/)、③コメント(なんでもOK/)、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は11月4日だぞ。

今月のにんじん!

MIGHT&MAGIC



メガCD版の「Ⅲ」も、じっくり遊べたけど、こっちもなかなか楽しめるぞ。いまさらと言わず、試してみてほしいのだ。

【9月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表/】最後は9月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&にんじんソフトジェネシス版「SKITCHIN'」のセットの当選者を発表するぞ。次世代発動前の最後の幸せ者は、千葉県・橋本洋一くん、石川県・松浦鉄也くん、神奈川県・小池真造くん、京都府・田村美枝さん、大阪府・松井紀之くんの5名だ。待っててくれよ。

読者レース応募券 11月

BE-MEGA WORLDWIDEな情報を先取り! NEWS & INFORMATION ニュース アンド インフォメーション



EVENT 「VF2」のサターン移植発表も! AMショーに期待の新作が勢ぞろい

9月21〜23日に幕張メッセで開催された第23回アミューズメントマシンショーは、今年も大盛況のうちに終わった。

今回のショーには、セガの「バーチャファイター2」やSNKの「真サムライスピリッツ」などが出るとあって、一般公開日の23日には、徹夜組も出るほどの賑わいだったのだ。

中でも一番人気のセガブースでは、初公開のST-Vソフト「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」や、VR-1技術を応用したAM3研の秘密兵器「テック・ウォー」なども出展。セガサターンやスーパー32Xの最新ソフトの展示ブースとともに、大いに注目を集めていた。また、当日は、〝セガサターンへの「バーチャファイター2」完全移植決定!〞のうれしいニュースも掲げられたぞ。



「バーチャファイター」をはじめ、セガサターンの最新作が実機で遊べたセガブース。「バーチャファイター2」移植決定もうれしいね。



ネオジオCD最新作の「真サムライスピリッツ」で大人気だったSNKブース。会場では、ポップアップ式のネオジオCD本体も。



これが初公開のセガ「テック・ウォー」だ。腕に伝わるトリガー感が最高。

「バーチャファイター2」が今すぐできる!?

ここで朗報。あの「バーチャファイター2」が、大阪ガルボと横浜ジョイポリスで、正式発売を前にして早くも遊べてしまうぞ。今から発売まで常に最新基板に差し替えられる予定だから気になる人は寄ってみよう。



セガが拓いた次世代へ向け各社の最新CG技術が激突!

今回のAMショーで目を引いたのは、各社とも次世代のゲーム市場に向せて、最新CG技術の導入に取り組んでいたことだろう。特にナムコの「鉄拳(仮)」は、ソニーコンピュータエンタテインメントとの協力によって開発された新ボードを採用しているとのことで、今後はプレイステーションとの連動が気になるところだ。続報に注目したい。

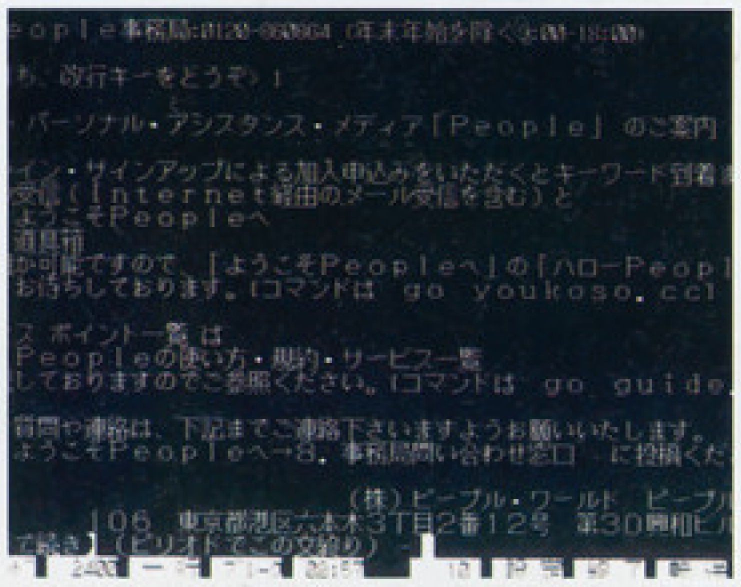




上はナムコで出展された「鉄拳(仮)」。まだ完成度は低かったが、今後の仕上がりに期待がかかる。左のコナミの「スピードキング」は同社初のテクスチャー技術を採用。

INFORMATION パソコン通信でセガの最新情報をゲット「セガ・ゲームステーション」がスタート

セガはIBMのパソコンネットワーク「People(ピープル)」に、ゲーム関連のあらゆる情報を提供する「セガ・ゲームステーション」を開設した。コンシューマやアーケードゲームの最新情報入手はもちろん、フォーラムやオンライントークでユーザー間の意見交換もできる。また、専用通信ソフト「GUI-PPY」(People内のライブラリに収録、対応ハードが必要)を使えば、静止画や動画による最新ゲームプレイ画面を見ることも可能だ。パソコン通信の環境が整ったら「People」へ入会してみよう。



「People」のサービスの一例。「セガ・ステ」もこんな形で利用できる。

「セガ・ゲームステーション」アクセス方法

まずは「People」の会員になる。オンラインサインアップの場合、03-5572-7110(東京、他に全国で96カ所のアクセスポイントあり)にアクセスし、改行キー、続いてゲストID(PAMGUEST)を入力する。その後、指示に従って申込みをする。その他、郵送による入会申込みもある。詳しくはPeople事務局まで。

問い合わせ先 People事務局
TEL 0120-860-864(9:00〜18:00)
FAX 044-200-8600

GOODS デジタルメディアキャラクターが続々商品化 GAMESOULのニューアイテムを紹介!

ソニックや「バーチャファイター」、「パックマン」などのデジタルメディアキャラクターグッズを販売しているGAMESOUL(ゲームソウル)。渋谷パルコPART3、大阪・心斎橋パルコに続いて、10/20に大阪・梅田のキディランド店がオープンする。さらに、年内6店舗ほどが誕生する予定だから、地方のファンも待っててね。



9月から店頭に並んだ腕時計(2,500円から)と、新作のパーカー(各6,500円)。トレーナーもいっぱいあるよ。



INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定:10月20日「ソニック&ナックルズ」、10月27日「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」。お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項:①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて11月7日(消印有効)。

NEWS 2時間急速充電で機動力大幅アップ「GGパワーバッテリー」いよいよ登場

ＧＧ本体に一体装着でき、軽くて持ち運びに便利な「ＧＧパワーバッテリー」がいよいよ発売される。しかもこのバッテリーは、２時間のクイックチャージで3.25時間の動作が可能というスグレモノ。従来のバッテリーパックに比べ、かなりの機動力を発揮できるぞ。


価格は5、800円。重さ300gで、GGと一体化するデザインも◎。

NEWS セガチャンネル普及に向けてSDCが本格活動「ゲーム家族主義宣言」キャンペーン実施

ケーブルテレビを使ったゲームソフトの配信サービスを行うセガ・デジタル・コミュニケーション（SDC）は、９月から東京、四日市、諏訪のCATV局で、セガチャンネルをスタートさせたが、普及促進のため、契約者にＭＤ２を２カ月程度レンタルする他、CATV局とのタイアップイベントを実施する。



今後は国内未発売の海外タイトルの配信や、新作ソフトのプレビューも行う予定。

●MD版「ぷよ通」完成記念イベント開催！

９月21日、ついにコンパイル、セガ、バンプレスト、NECアベニューの４社による「全日本ぷよ協会準備委員会」が設立された。新たなぷよ旋風を巻起こすべく、大胆な活動を展開するようだ。まずは、ＭＤ＆ＧＧ版ぷよ通の発売記念イベント「ぷよぷよ通への道」が全国で開催（欄外を参照）されるぞ。



●セガのマシンで受験勉強できる日がくる!?

ミサワホームグループのイマジニアがセガと提携し、ミサワエデュケーション(株)を設立。第１弾の商品としてモニタと幼児向けコンピュータ（PICO）を組み込んだ「ハイパーデスクMIRAI」発売する（問合せ：03-3343-8855）。10歳以上を対象に、セガサターンを組み込んだ商品も企画中とのことだ。



●セガサターンでSNKゲームは遊べない!?

これまで高嶺（値）の花だったネオジオ。低価格ソフトが供給されるネオジオＣＤの発売によろこんだユーザーも多いのでは。しかしこれを機に、SNKでは「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」以降の自社開発ゲームタイトルについて、他機種への移植を目的としたライセンス契約を行わないと発表した。ということはセガサターンにSNK作品が登場することもなくなってしまった。残念……。



●新たなゲーム誌を目指す「ゲーム批評」創刊

ゲーム雑誌数多かれど、その内容のほとんどは「紹介誌」の域を出ないもの。今回、マイクロデザイン出版局から創刊された「季刊ゲーム批評」は、ソフトの正当な評価にポイントを置いた「評論誌」として異彩を放つ存在となりそうだ。ユーザーの高い評価を得る発売後のソフトを取り上げて建設的な批評を展開すると同時に、従来のゲーム誌では扱えない切り口の特集記事を掲載していく。評論好きのユーザーはご一読を。（価格780円／発売中）



NEW RELEASE

CD 大谷健吾 Missing You ～変わらない約束～

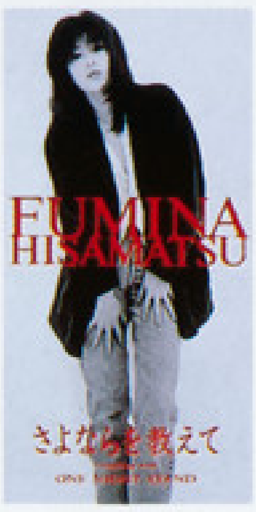
MIZUNOスーパースターＣＦイメージソング。そしてＴＭＮの小室哲哉によるトータルプロデュース。かつてＴＭＮのローディであった彼は今、時代を築くボーカリストになるべく華やかにデビューする。ソングライターとしての才能も期待されるところだ。



●エピックソニー／発売中／￥1,000

CD 久松史奈 さよならを教えて

アーティストとして、自分がどんどん変わっていくのがわかる。やっと自分の中で何かがめざめ始めているんだと思う…という史奈の、これが７枚目のシングル。年末のコンサートツアーでは、その何かを、僕等の目の前で開花させてくれるに違いない。



●BMGビクター／発売中／￥980

CD 中島みゆき LOVE OR NOTHING

●中島みゆき、じつに22枚目のオリジナルアルバム。ミリオンヒットとなったシングル曲「空と君のあいだに」の新録版も含め、〝聴くと元気になる〟みゆき節はまだまだ健在なのだ。失恋するたびお世話になってきた人も、新しい傷は新しいみゆきでいやしましょう。



●ポニーキャニオン／10.21発売／￥3,000

CD DEEP DO YOU LOVE ME

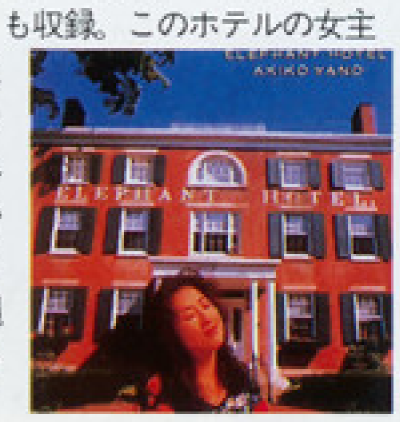
●インディーズでありながら、新宿ＬＯＦＴを始めクラブシーンではすでに驚異の観客動員数を誇るＤＥＥＰのメジャーデビュー第１弾。X JAPANのＨＩＤＥが全面バックアップという力の入れようだ。彼らのエッジのきいた音とメッセージの洗礼を受けるがよい。



●ＷＥＡ／発売中／￥3,000

CD 矢野顕子 ELEPHANT HOTEL

フジＴＶ『ポンキッキーズ』でおなじみの〝ピヨピヨピピピ～〟のフレーズがかわいい「夢のヒヨコ」も収録。このホテルの女主人、矢野顕子のほわんとしたサウンドに身をゆだねれば、旅の疲れもいえる。昔から好きだったという沖縄民謡は坂本龍一もとりあげた１曲。



●エピックソニー／発売中／￥2,800

CD コナミ矩形波倶楽部 MIDI POWER Ver.5.0 SNATCHER

ＭＩＤＩ音源ユーザーのためのシリーズ第５弾。今回は名作「SNATCHER」から、15曲がＭＩＤＩアレンジして収録されている。音源はローランドＳＣ-88で、さらにグレードの高いサウンドが楽しめる。MIDE POWER講座は、「One Night In NEO KOBE SITY」の楽譜を掲載。



●キングレコード／10.21発売／￥2,800

CD ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol.16「X-DAY」

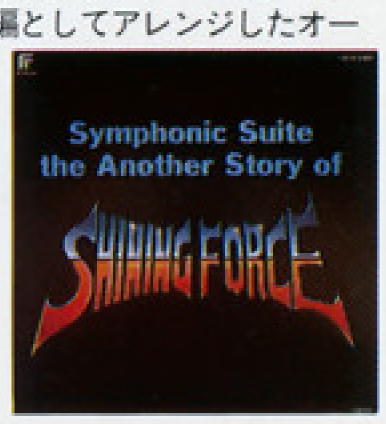
ゲーセンで大人気の〝余命検索サービス〟「X-DAY」のサウンド集。『生者必衰』『あとの祭り』『光陰矢の如し』など、聞いただけでも寿命の縮まりそうなタイトルが並ぶ。演奏はＸＸＸ（トリプルエクス）。コレ聞いて気を取り直したらまたやってみようか（余命24年の筆者）。



●ビクターエンターテインメント／10.21発売／￥1,500

CD シャイニング・フォースCD

「シャイニングフォースＣＤ」のサウンド（アレンジ版）を収録した１枚。ゲームのメインテーマを壮大な長編としてアレンジしたオープニングはまさに迫力。ゲーム未収録の書き下ろし曲も入って、こちらもおトクなのだ。作曲はシリーズでおなじみの武内基朗氏。



●東芝ＥＭＩ／発売中／￥2,800

■「ぷよぷよ通への道」地区大会開催日（いずれも12：30開始）：札幌（セガワールド琴似）10／30、仙台（イベントホール松栄）11／6、東京（セガ本社）11／3、名古屋（名古屋中小企業福祉会館）11／13、大阪（ATCホール）10／16、広島（アルパーク東広場）、福岡（福岡ファッションビル）10／13 23詳しくはセガお客様相談センター（0120-012235：月～金10：00～17：00）まで。

HEART BEAT INTERVIEW

写真合成のゲームで、スッゴイ美形の子供ができたから「じゃあ結婚しようみたいな」(笑)

神田　メガドライブって聞いたことある。たぶん、弟の影響かCM。〝セ～ガ～〞ってとこでしょ。ＵＦＯキャッチャーは超好きで、スリッパ7足ぐらい持ってたよ。

――ゲームセンターへはよく行くの？

神田　車やバイクのやつとかって、話にならないぐらいヘタで、４人とかでレースしたらいつもビリだから、そういうっのは好きじゃない。結構オチャラケ系のが好き。カップルの写真を合成して子供を作るやつ(「ラブラブシミュレーション」)みたいな。１度スッゴイ可愛い男の子が生まれたんですよ。美形ができたじゃん、やったぜ／　じゃあ結婚しようとか冗談で言ってて、今度は女の子だってやったら超ーブス。あと、「X-DAY」は一緒に行った人が150歳まで生きられるって、渋谷でトップになった(笑)。

でも、あれも飽きちゃった。ファミコンも興味湧いたとき、弟にちょっと教えてもらった。やってる時は超楽しいんだけど続かないですね。すぐ死んじゃうと、そこの場面からできればいいんだけど、また１からやり直すとかって、すっごくウザくなる。またかよぉぉみたいな。だから、私がゲームを制覇することはムリ。チョロっとやるぐらい。

――新しく始めた歌はどうかな？

神田　曲は気に入ってます。詞は森雪ノ丞さんなんですけど、書く前に私の性格をわかっていただくということで１回食事しただけなのに、ここまで把握してくれた。調子いい系の女の子……ひとつよろしく神様みたいな主人公は、スゴイ似てるっていう感じ。でも、まるっきりの私じゃない。私はお腹が痛くなったときぐらいしか神様にお願いしませんから。「おなか痛い……助けてください神様、もう悪いことしません」って頼んで、スーとしたら「あー、治った、治った」なんて恩がない（笑)。うーん、なんか大口あけて笑ってて超ウルサイんですけど、実際……もそうです。あ、でもね、可愛い面もあるんだぞと（笑)。

神田うの　かんだうの／タレント



PROFILE

1975年3月28日生まれ、神奈川県出身。ファッション誌のモデルで活躍する他、フジテレビ系「オールナイトR」のメインパーソナリティを務める。「ここまで歌えるとはってみんながビックリした」というデビューシングル「JESUS／JESUS／」(キティエンタープライズ／1,000円)ではパンチのあるボーカルを披露。



PHOTO／鬼頭栄次

THE SCENE OF J.LEAGUE
1994 Vol.6 撮影／大屋哲男

リティ引退か!? 次期司令塔は誰だ？

NICOSシリーズ第10節

ジェフ市原			サンフレッチェ広島
0	0－0		1
	0－0		
	0－1		
	延長Vゴール		





Vゴールを決めたのは盧廷潤の振り向きざまのシュート。

ジェフ必至のディフェンスで、接戦にはなったものの、惜しくも負けてしまった。残念。



この試合ではシュートチャンスも多かったリティ。果たしてこのまま引退なのか？

すでに新聞などで知っていると思うが、ジェフは来期以降リトバルスキーと選手契約を更新しない方針のようだ。引退か他のチームへ移籍ということになるわけだが、どちらにしても来シーズンはジェフのリトバルスキーを見ることはできない。ファンにとっては残念な話題だね。最近のジェフは皮肉なことに、そのリトバルスキーの頑張りが目立っている。暑さが過ぎたこともあって第9節のジュビロ戦ではドリブル、パス、センタリングと大活躍。第10節となるサンフレッチェ戦でも、リティがドリブルやスルーパスでチャンスを作り、自らもシュートを放つなどいい攻めを見せるのだが、サンフレッチェの守りを破れず。一方のサンフレッチェも優勝した頃の勢いがなく、チャンスを作りながらもミスで得点できず。内容的には互角あるいは6：4でサンフレッチェといったところ。結局、試合は0－0のまま延長戦へ突入し、延長前半7分に盧廷潤のVゴールで決着。

サンフレッチェは前川、ハシェックを欠いていただけに、ジェフにとっては痛い黒星。今後はリティの後釜となる司令塔選手が誰になるのかがポイントだね。

ＢＥメガＪリーグクイズ　メガカルチョ10月号の答■今回の正解ワードはチ・メ・ガ。割と順当な結果だったので正解者も多かったね。新潟県の浜田慎一君をはじめ、３名にお好みソフトを送るよ。

PRESENT■10月14日公開のアニメ映画「ダークシード」の完成を記念したオリジナルテレカを５名にプレゼント。必要事項とこのコーナーへの感想を書いて、「ダークシード」テレカ係まで。

特報!! Special Report ソニック&ナックルズ

一大プロジェクトの全貌がいよいよ明らかに





SONIC & KNUCKLES ソニック&ナックルズ

セガ	10月18日発売	7,800円	18M	ACT

謎に包まれていた「ソニック＆ナックルズ」のすべてが明らかになった／　秘密のベールに包まれていた謎の核心とは、なんとメガドラ初のダブルカセットシステム、その名も〝ロックオンシステム〟だったのだ。しかも、これは単体でもプレイできるスグレものなんだぞ。

つ いに判明!! これが噂のロックオンシステムだ！

左にある形状のまったく異なるカートリッジこそ、ロックオンシステムの〝カギ〟だ。そのままメガドラに差してもOKだけど、上部のふたを開けて「２」や「３」を差せば、プレイの幅が大きく広がるぞ／



ちょっと変則のカートリッジということで、パッケージもこれまでのものとは変わってるようだぞ。

プラス「ソニック2」



こちらは「ソニック２」。しかし、2年も前に出たソフトに対応可能なんてスゴイ！

もちろんソニックも



ナックルズでプレイできるのが、今回の特徴。……とはいえ、われらがソニックも健在だ。もちろん、すべてのモード、すべてのステージでソニックでのプレイが可能になってるぞ。

プラス「ソニック3」



シリーズ初のバックアップが付いた「ソニック3」。当然合体後もバックアップを活用できる。

その1 これですべての謎が解ける!? 「ソニック&ナックルズ」＋「ソニック3」

その2 なんとあの傑作もナックルズで!! 「ソニック&ナックルズ」＋「ソニック2」

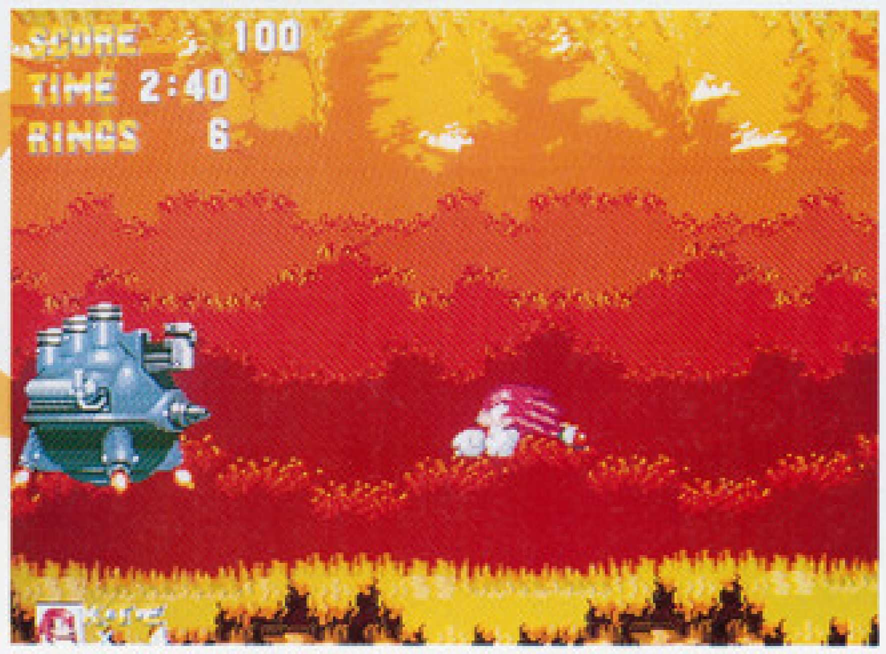




これぞ「ソニック3」完全版!?



ナックルズとの対決もいまいちハッキリせず、なんとなくボリューム感に欠けた感じがした「3」だけど、これを差せばそんな不満も解消するはずだ。新たなゲーム性も満載／



ステージが増えただけでなく、ナックルズでのプレイが可能に。さらに、消化不良気味だったストーリーにもケリがつくはず。とりあえず、最初っから通してやるしか／

「3」の不満はこれで解消!?

「2」と合体！タイトル画面を連続カットで

いつもと同じだけど……



最初は、まったく同じ。ところが、ちらりと見えてきた頭は、いつものように青じゃなく、赤いのだ／



その3 もちろん単体でも楽しめます！「ソニック&ナックルズ」ONLY



「3」の続きだけならこれだけでもOK!!



もう「3」は中古ソフト屋に売っちゃったよ／　なんて不心得な人も大丈夫。なんと、「ソニック＆ナックルズ」は単体でもプレイ可能なのだ。新ステージも続々登場するぞ。

変幻自在ナックルズ!!



飛ぶ!! ヒューンとムササビのように飛べるナックルズ。そのまま壁にひっつくこともできるぞ。



つきやぶり! シリーズの基本ともいえる転がり破壊。操作はソニックと同じだ。



体当たり! ナックルズは、走ったままで壁をガンガン壊しても進めるのだ。豪快爽快！



駆けのぼる!! 名前のとおり、両手の拳が威力を発揮するナックルズ。ガンガンよじ登れ／



単体カセットでもソニックを使って遊ぶことは可能。どんな面が待つ？

突破できないステージもナックルズなら楽々クリア!!



シリーズ中、最高の完成度を誇る「2」。「3」のみならず、この「2」にもしっかり対応しているところが、ロックオンシステムのポイントだ。ファミコンでもダブルカセットシステムを採用したソフトが大昔にあるにはあったが、それでもデータ交換が精いっぱいだったし、あらかじめ対応を予定して、ソフトを発売していたぐらいだ。こう考えてみると、2年も前に出たソフトに対応させてしまうということがいかにスゴイことかわかるよね。また、ナックルズのアクションがソニックとは、かなり違っているということも、上を見てもらえばわかるはず。これなら「2」の高い難易度にお手上げだったキミも、最後まで行けるかも？

この赤い頭は…!?




なんとナックルズ!!



ナックルズに乗っ取られた!?



というわけで、ナックルズ主演の「2」と相成りました？　押し入れに眠っていた名作が再び大稼働するぞ。



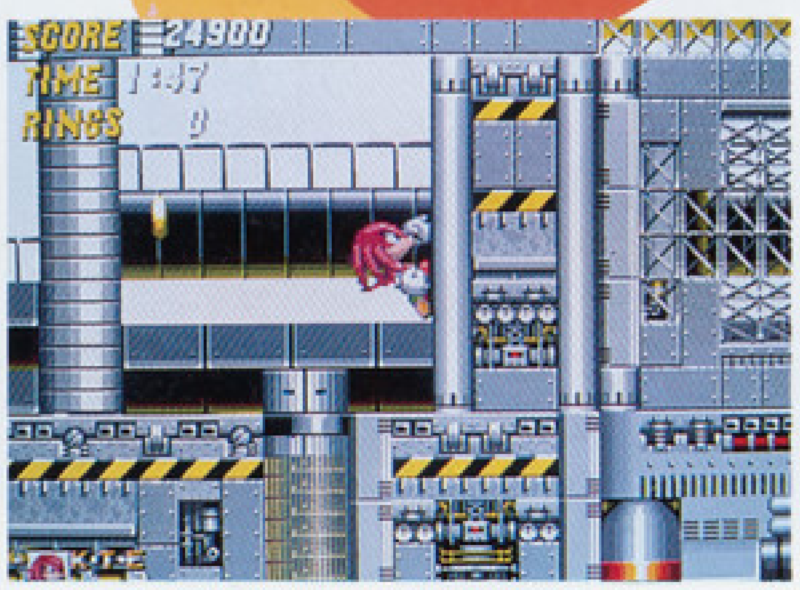
そして…



硬いカベでもへっちゃら!!



スーパーループもお手のもの キャラが変わると、新鮮な気持ちでプレイできるぞ。極めたアナタも、もう一度いかが？



壁に拳をブチ込み、ザクザク昇っていく！慣れると普通のプレイができなくなる？

MESSAGE from SEGA

ついに正体が判明した「ソニック＆ナックルズ」のロックオンシステム。単体で遊んでも、今まで見たことのない仕掛けがいっぱいなのに、ソニックの旧作とドッキングすることでさらに遊びの幅が広がるビックリソフトなんだ。じつは、もっとスゴイ仕掛けも……!?（セガ・竹崎）

ゲームサウンドから見えてくる ソニック&ナックルズの全貌

サウンドディレクターが語るソニック&ナックルズの音楽

ゲーム内容については、そのほとんどが謎に包まれていた「ソニック&ナックルズ」。そんな中、ソフト発売の翌日、日本初のソニック音楽CDが発売されるという情報をキャッチ。そこでセガ・サウンドディレクターに緊急インタビューを行った。曲のタイトルと解説から、ソニックが活躍する最新ゾーンの秘密を垣間みることができるかも……。

編集部　今回どういった仕事をされたのですか？
セガ・サウンド企画開発課所属スタッフ（以下セガ）　「3」と「ソニック＆ナックルズ」の、ゲームサウンド部分のディレクターという立場です。
編集部　CD版とオリジナルの違いは？
セガ　曲の組み立てそのものはほとんど同じです。メガドライブで鳴っていたオリジナルの曲を、別の楽器（音源）でレコーディングし直した。メガドラではこの音で出したが最初のイメージ、表現したかったのはこういう音なんだよっていう感じ。
編集部　前作「1」、「2」を意識しましたか？
セガ　実際、ゲーム画面を見ても「3」以降は少し絵柄が変わっていますよね。だから、「いろいろ違うところがあるんだから前と似せてもなあ」って、自由奔放にガーッとやらせてもらいました。
編集部　それではCDの曲目にそって解説をしていただきたいのですが、タイトルからすると、2曲目は「ナックルズ」の最初のステージですね。
セガ　これは森の中、木の中っていうイメージ。でも、“マッシュルーム”っていうことで、ちょっと違う。曲はブラス系を中心にした音です。

3曲目は「1」や「2」でエッグマンの基地の中に入っていく時のイメージに近いかな。鉄の要塞の中を進んでいく固い音ですね。それをFM音源でギターの音なんかを出した時、特有の“ギャー”っていう音を使ったりして表現している。

5曲目は中近東のイメージ。と言っても「2」のゾーン7とはちょっとばかし違う。具体的に言うとシタールを目指した音色になった。シタールというのはアラビアの楽器で、5音階ぐらいしか出ないんですが、それによってアラビアっぽいというと変ですけれど、砂をイメージさせている。
編集部　6曲目、“LAVA”っていうことは火山？
セガ　バックで火山が噴火してててという雰囲気ではないんです。全般的にアンダーグランドっぽい。地底に入って火山に近づいていく感じで、結構細い音です。全般的に淡々と、何か囁くように鳴ってるぞという。PSGの音がわりと強かった。
編集部　7曲目はボーナスやスペシャルステージっぽいですね。それがメドレーということは？
セガ　これまでとは違うものが復数いる……(笑)。
編集部　8曲目はどういう意味なんだろう。
セガ　我々は「天空の城」って呼んでましたね。イメージは、青い空があって、雲がブァーッと浮いてて、上へ上へと昇っていくような。これはアナログシンセサイザーの音をイメージして音を作っています。ブアーッと広がるという。個人的に気に入ってますし、一番聴いてもらいたい曲です。
編集部　9曲目のタイトルはお馴染みですね。
セガ　そうですね。ですから、これはわりと緊張感があるような固めの音です。でも、重さはあるけど、ちょっとコミカルという雰囲気ですかね。
編集部　10曲目と4曲目との違いというのは？
セガ　違うんです(笑)。9曲目の後だし……。
編集部　11曲目はリミックスバージョンですね。
セガ　これは「1」、「2」のエンディングで、全ステージのBGMをメドレーでバーッと流して回想するのと同じようなものですね。ゲームにも構成がちょっと違うものがどこかに入ってます。
編集部　曲以外の部分で苦労されたこと？
セガ　効果音の数がすごいんです。通常の約2倍ぐらいある。プログラムの部分でも、カートリッジが新形態だから手の込んだことをしてます。

日本初のソニック音楽CD 10月19日発売！

公認タイトルとしては世界的にも初の音楽CDは、アレンジ曲を含む全12曲を収録。

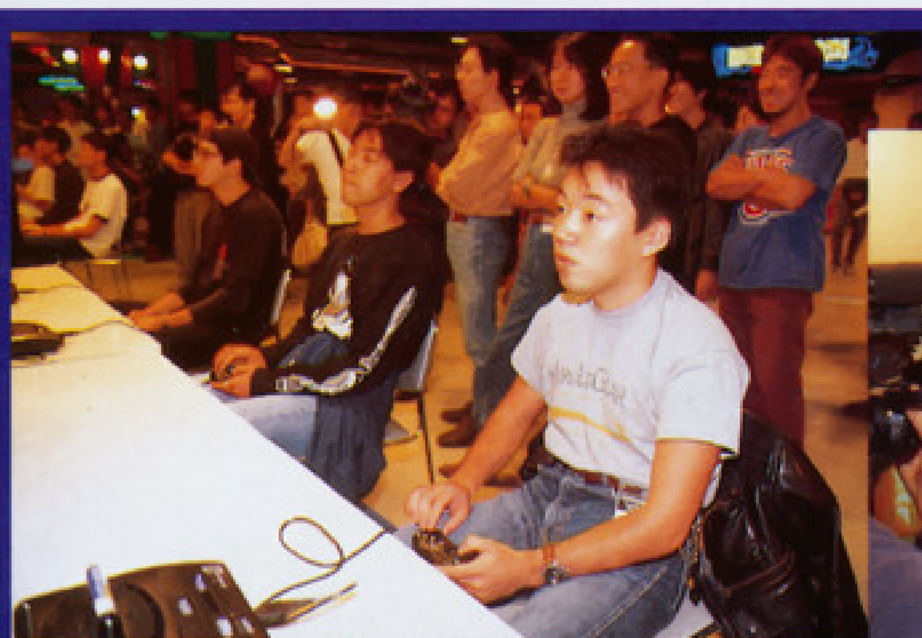
1. THEME OF "SONIC & KNUCKLES"
2. MUSHROOM HILL
3. FLYING BATTERY
4. THE BOSS
5. SANDPOLIS
6. LAVA REEF
7. RINGS AND DIAMONDS LAND
8. SKY SANCTUARY
9. DEATHEGG
10. BOSS THE BOSS
11. "SONIC & KNUCKLES" RE-MIX
12. THEME OF "KNUCKLES"



GMOレーベルにソニック登場。アルファミュージックより10／19発売(2、300円)。

突然ですが……
SONIC & KNUCKLES World Championship
ソニック世界大会日本予選開催 日本代表は本誌ライターに！

ここで、もう1つニュースを。なんと今回の「ソニック＆ナックルズ」世界同時発売を記念して、来る10月9日、業界初の全世界ソニックゲーム選手権“ROCK the ROCK”が開催されるのだ。全世界から各国の予選を勝ち抜いた“強者”達が、アメリカのアルカトラズ島に集結し“ソニック世界一”を競うのだが、なんと今回の日本予選大会(一般公募)では、本誌ライターのロンドン小林が一般人として参加し、見事に優勝。一躍日本代表選手として出場することになったのだ！　詳報は来月やるぞ。



日本予選大会は9月23日、ジョイポリスで「ソニック3」の1－1で争われた。急な告知だったが、1分台を切る激戦が！



休憩時間に余興で行われたプレス関係者対抗戦は、本誌編集ジョージが圧勝！　でもタイムは1分18秒？　お、遅いぜ。



日本予戦大会には、「ソニック」の生みの親、中裕司氏の姿もあったぞ。



アメリカ決勝大会は10月9日 次号現地詳細レポート!!

決勝戦は囚人の島アルカトラズ島！　日本予選優勝者のロンドン小林は、囚人服を着せられてM-TVにインタビューを。



えっ! もう出しちゃうの? ちょっと早すぎるよぉ〜!

イチダントア〜ル

●セガ●1月発売予定●6,800円●PUZ●16M●4人までプレイ可能



ついこの間、ゲームセンターでお目見えしたばかりの「イチダントア〜ル」が、早くもメガドラで登場することになった!

すでに発売されている前作「タントア〜ル」以上に、単純明快かつ面白いミニゲームがたくさん詰まっているから、今回も4人対戦が熱くなることうけあいだ。

ちなみに現在のところミニゲームはまだ全部完成していないが、すべてを再現した完全移植版になることは保証するぞ。また、それ以外にもオリジナルの要素が追加されているから、アーケード版を極めた人も楽しみだね。

やっぱり4人対戦もあり〜の!

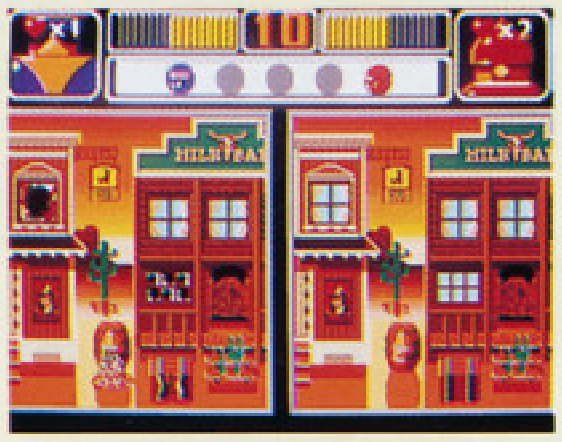


メガドラ版ならではの4人対戦プレイも当然あり。セガタップは必需品だね。

モードはアーケード版の完全移植+3種類!

◆アーケードモード◆

これは、文字どおりアーケード版の完全移植にあたるモード。1〜2人までプレイ可能で、さらわれたお姫様を救うために、我らが主人公がミニゲームをクリアしていく。



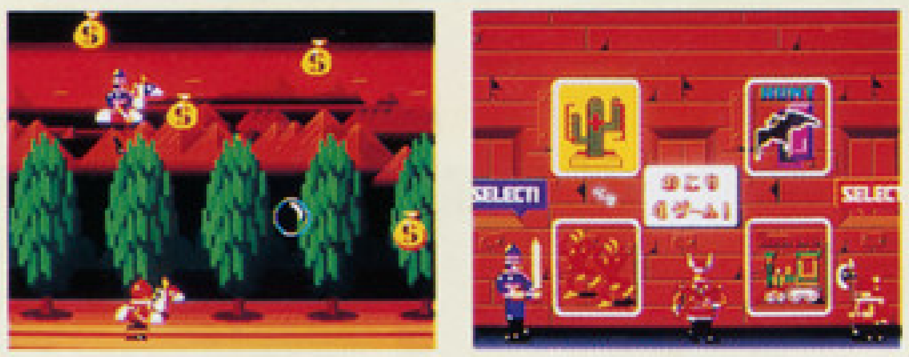
相変わらずおかしなネーミングセンスが光るミニゲームはもちろんのこと、ボーナスステージやゲームセレクト画面もこのとおり。アーケード版とはグラフィックの微妙な部分くらいしか違いはない。

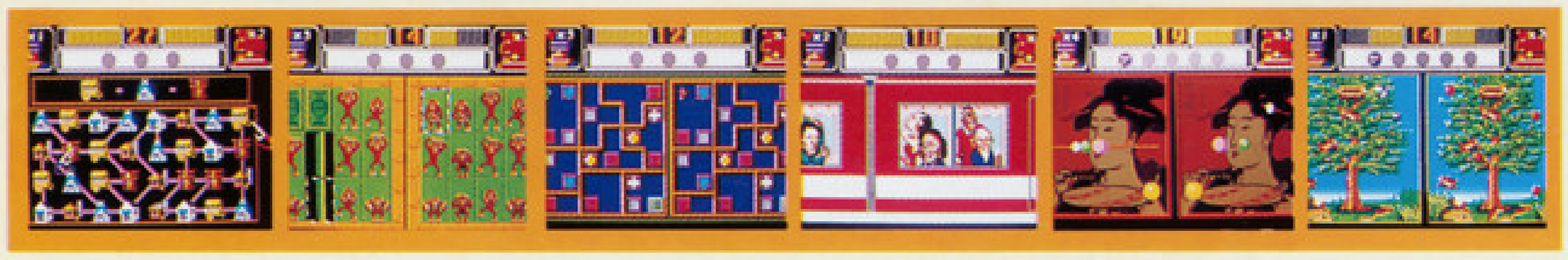
デモはもちろん



悪者達の居城へ突入する、勇ましい騎士達。こういったデモもちゃんとあります。

全ゲームと演出を再現!





今回も、おバカなミニゲームがいっぱい! 他にもまだまだあるよ

◆コンペモード◆

前作と同様、オリジナルの4人対戦モード。今回はゲームの種類も多いので、ますます得手不得手がはっきりした、熱い戦いになるかも。

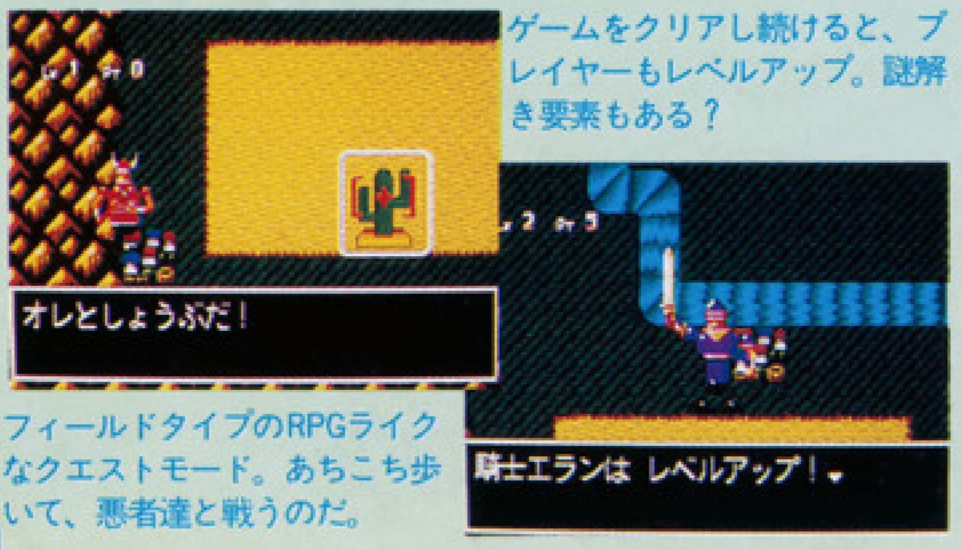


ドラゴン退治に出発

このモードは、凶悪なドラゴンを退治するために4人の勇者(プレイヤー)が出発するというお話。最終的に、勝ち進んだ者がドラゴンとの直接対決に臨むことになるのだ。それがどんなゲームかはまだ秘密。それにしても、つくづくこのキャラクターって、独特のセンスと魅力があるよね。

4人でしのぎを削れ!

◆クエストモード◆



ゲームをクリアし続けると、プレイヤーもレベルアップ。謎解き要素もある?

フィールドタイプのRPGライクなクエストモード。あちこち歩いて、悪者達と戦うのだ。

◆フリーモード◆

日々是練習です



今回も苦手なゲームはこれでバッチリ練習できる。時間がない時にもいいぞ。

移植担当者からひとこと

名前からもわかるとおり、「タントア〜ル」よりさらに楽しいミニゲームがいっぱいの「イチダントア〜ル」! 今回は業務用完全移植のアーケードモードに加え、前回はなかったクエストモードという、RPG風の世界が楽しめてもらえるモードを追加しました。当然、これはメガドライブでしか楽しめません。その他、最大4人で競うコンペモードや、好きなミニゲームを選べるフリーモードもあり、好みのスタイルで遊んでもらえるよう工夫しています。

ライオン・キング

今夏公開のディズニー映画を早くもゲーム

「アラジン」に続くディズニー最新作

Disney's THE LION KING ライオン・キング

ヴァージンゲーム	12月9日発売	7,800円	24M



この夏上映された最新ディズニー映画「ライオン・キング」が、ついにメガドラソフトとして登場する!! 製作は、昨年見事なキャラクターの動きで話題を呼んだ「アラジン」でおなじみのヴァージンゲーム。ディズニー＆ヴァージンのコンビが今年も贈る「ライオン・キング」、映画の世界が再びここに甦るぞ!!

さすがディズニー! キャラクターの動きは必見!!

ディズニー作品の良さを語るうえで忘れてはならないのが、登場するキャラクター達の〝リアルな動き〟。もちろん今回の作品も、動きに関してはディズニーならではのこだわりを感じることができる一作となっている。主人公のシンバやハイエナ達の動きは、まさに映画のワンシーンを観ているかのようだ。



各ステージをクリアすると、シンバの仲間達が登場するボーナスステージが楽しめる。



ここに載せたシンバの動きは、豊富なアニメーションパターンの中のほんの一部だ。実際はもっと細かく動いているぞ。

STAGE1 THE PRIDELANDS 平和な楽園、それがジャングルだっ!



全10ステージからなるメガドラ版「ライオン・キング」。ステージ構成は原作のストーリーにそっており、ステージ1～4までが子ライオン時代、ステージ5以降は成長したシンバでプレイすることになる。ちなみにステージ1は、シンバの父であるムファサ王が治めるジャングル、〝プライドランド〟が舞台となっている。シンバの冒険をジャマするカメレオンなどの小動物は、上からタイミングよく踏みつけるか、ゲージをためて吠えることでやっつけよう。最後はハイエナとの一騎討ちだ。

相手を踏んでやっつけろ!



ジャマな相手はジャンプして上から踏みつけちゃえ。ただし、ハリネズミのような相手は踏みつけてもやっつけられない。

いろんな場所へ行ける



木の上でひと休みするシンバ。舞い落ちる木の葉の動きがとってもリアルだ。左上のバーは吠えメーター(右上は体力)。

化!! アフリカの大自然を舞台にシンバの冒険が始まる!!

STAGE2
THE ELEPHANT GRAVEYARD "象の墓場"でシンバを待っているのは…



ムファサの弟であるスカーにうまくのせられ、ジャングルの外にある危険地帯・象の墓場に行くシンバ。しかし、そこで待っていたのは飢えたハイエナ達の群れだった……。ハイエナをやっつけるには、わざと何度か吠えさせて疲れさせたところを上から踏みつける、といった手順が必要だ。また、このステージ内はシンバが乗ると崩れる足場があちこちに仕掛けられている。ステージ内のどの位置にどんなトラップがあるかもチェックしよう。



ハイエナに気をつけろ

ぼーっとしてるとハイエナは突然飛び込んできて襲いかかってくる。ハイエナがひと休みするのを待て。



ジャンプ中の動きがカンジン

空からシンバを狙うやっかいな相手がハゲタカだ。ダメージ覚悟で近づいた後、踏みつけてやれ。

STAGE3
THE STAMPEDE ヌーの暴走から逃れることができるか!?



スカーとその手下であるハイエナ達の謀略にはまり、ヌー（野生の牛）の暴走に巻き込まれてしまうことになるシンバ。メガドラ版は、この絶体絶命の迫力あふれるシーンを３Ｄゲームとしてうまくアレンジしている。後ろから迫ってくるヌーに踏みつぶされないよう、十字ボタンの左右とジャンプボタンでうまくかわそう。ちなみに原作ではある悲しい出来事がこの後に起こるのだが（映画を観た人なら知ってるよね）、このへんの演出はヒミツ。



踏みつけられないように逃げろ

ステージ3は強制前スクロール。ヌーの軍団が次々に後ろからやってくる。左右どちらか見分けよう。



ジャマな岩はジャンプで

手前からやってきた岩をジャンプでかわせ!! 岩がやってくるサインにさえ注意すれば、大丈夫だ。

STAGE4
SIMBA'S EXILE ジャングルの外は危険がいっぱい!!



自分の力不足によって父を死なせてしまったことを悔んだシンバは、自らジャングルを去ることを決意する……。ステージ４は、ジャングルの外にあるイバラの森が舞台。ここはステージ２よりも足場が狭いうえに上から岩がコロコロと転がってくるので、立ち止まることもできないという難所だ。特にステージ終盤は綱渡りのようなシーンが連続する。このへんまでくるとアクションが得意な人じゃないとクリアは難しそうなんだけど……。



安全な場所を見つけよう

上からどんどん降ってくる岩をよけろ。場所によってはシンバの何倍もある超巨大な岩がくることも。



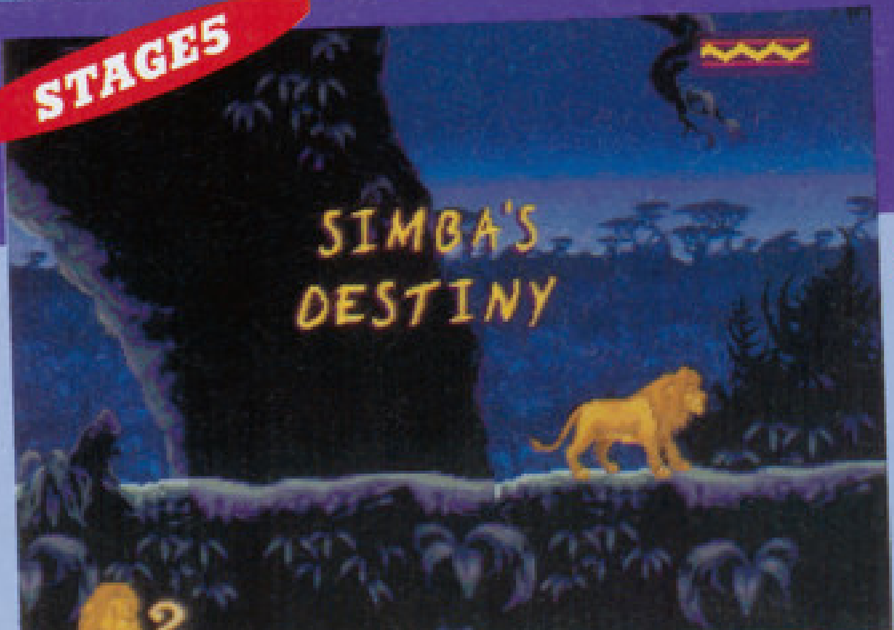
落ちたらアウト！ 気をつけろ

ぶら下がりをうまく使えば、狭い足場から足場への綱渡りや、緊急回避のテクとして利用できるぞ。

注目！ 全10＋αステージ 2部構成の展開!!

いったんジャングルを去ったシンバだが、映画「ライオン・キング」ではこの後、ミーアキャットのティモンや、イボイノシシのプンバァとの出会いが待っている。そして映画と同じくゲームでも、後半戦は成長したシンバが打倒スカーのために再び故郷へ戻るまでが描かれるとのことだ。もちろん、ゲーム中のBGMは、すべて映画「ライオン・キング」で使われたサウンドトラックと同じ。現在は開発中のバージョンなのでまだまだ変更の予定がありそうだが、ゲーム全体の雰囲気は「アラジン」とはやや違った仕上がりが期待できそう。楽しみだね。

STAGE5



STAGE５からは、成長したシンバでプレイすることになる。また、成長しただけあって爪でひっかくという新アクションも使えるようになるようだ。吠える時の声も変わるのかな。

成長したシンバの動きも、気持ち悪いくらい（？）になめらかに動く。映画をそのままゲームにしたような自然な動きがウリの「ライオン・キング」。来月以降は後半面を見せられるはずだ。

STAGE6



最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

ナイジェルマンセル・インディカー
キャプテン翼
ミーナinワンダーランド

ナイジェルマンセル・インディカー

●アクレイムジャパン
●12月16日発売
●7,800円
●RAC
●16M

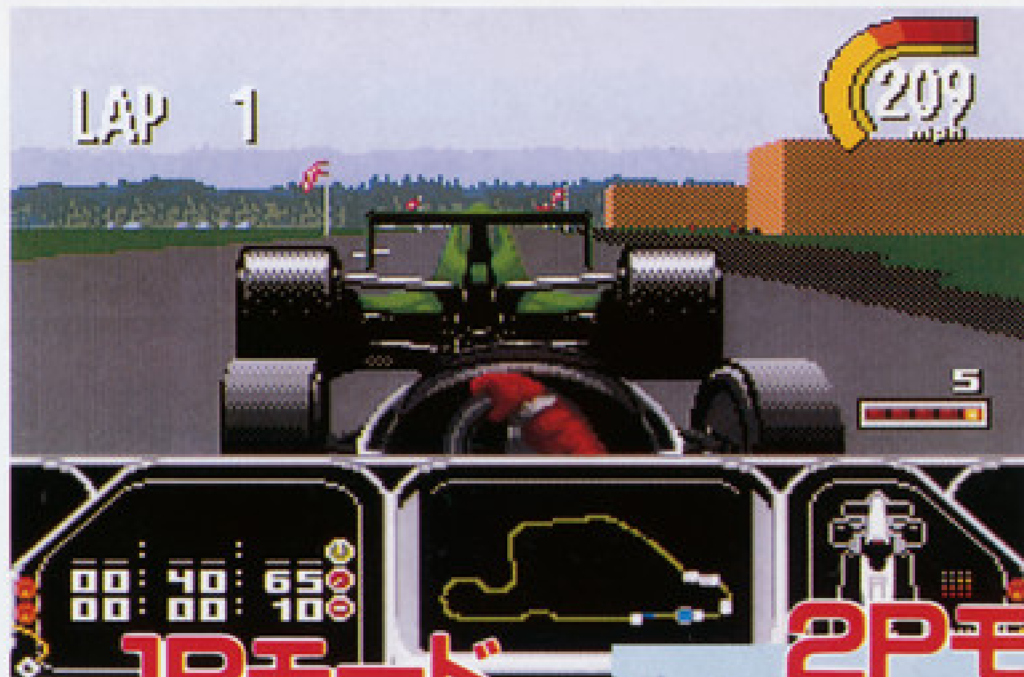
完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

F1じゃなくインディってのが通だね

F1とインディで輝かしい業績を残し、今もなお現役バリバリで走りまくっているマンセルが、なんと実名で登場するというレースゲームが出るぞ。もちろん、ゲーム中の舞台となるのは、タイトルどおりインディカーレースのコース（全15カ所）だ。

内容は、全コースを転戦していくフルシーズン競技（パスワードコンティニュー制）と、好きなコースを思うぞんぶん走れるシングルレースがメイン。そしてマシンセッティングやピット作業などの細かい部分も、きっちりフォローされているのだ。

「コンピュータを相手に、黙々と走るだけなんてイヤだ」という人には、画面を上下に2分割しての2人同時プレイを勧めるぞ。

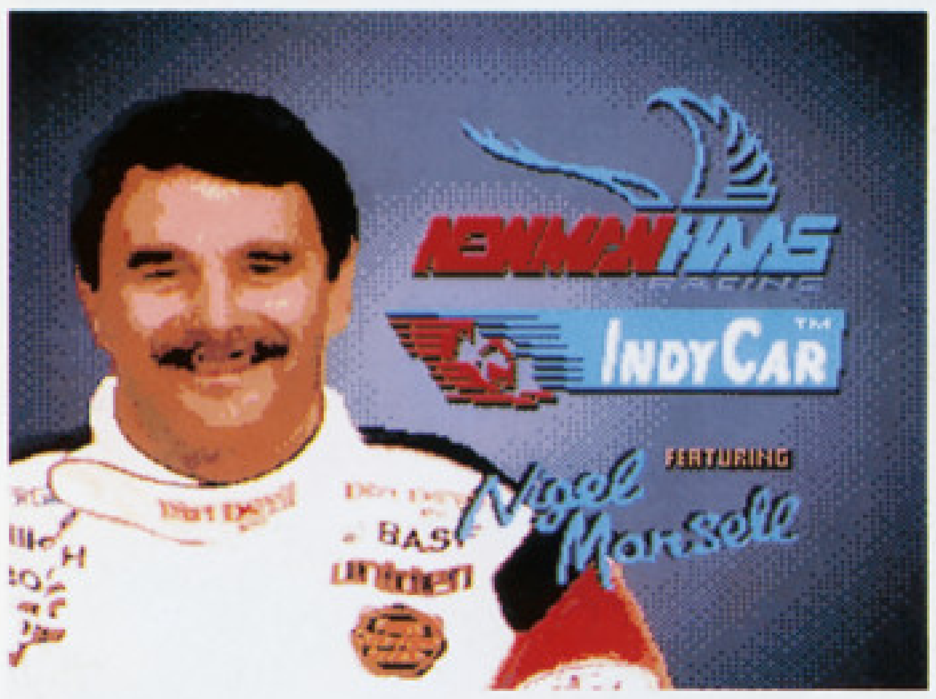


1Pモード

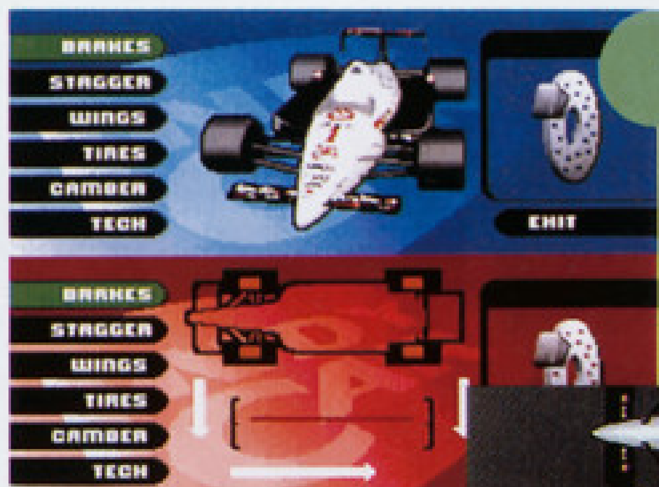
通常は左のようなワイド画面でインディレースに挑戦することになるが、友人と2人同時プレイをする場合は、下のような分割画面でデッドヒート！



2Pモード

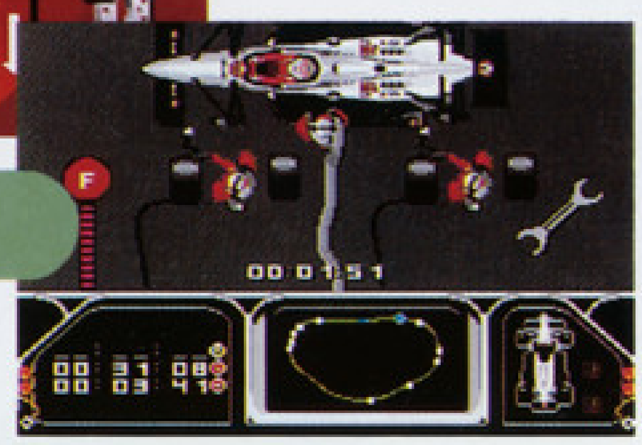


君もインディに挑戦してみないか？



セッティング

ブレーキやタイヤなど、走りに影響する大切な部分をセッティング。コースごとにいろいろ試してみよう。



ピット作業

ピット作業はオートで進んでいくが、モードによっては自分で行うことも可能だ。



単純なオーバルコースあり、複雑なコースありのフルシーズン競技。ここに限らず、渋い取り込み画像がそこかしこで見られるぞ。

キャプテン翼

●テクモ
●発売中
●7,800円
●SPT&SLG
●MEGA-CD

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

ルールは現在のものに改正されました

元祖のファミコン版から始まって、近々スーパーファミコンでも5作目が予定にあがっているという、テクモの顔の「キャプテン翼」が、ついにメガCDでも登場したのだ。

ゲームシステムは今までのシリーズを踏襲しているけど、ゲーム中のルールは最近のサッカーに基づいているので、昔からのファンも新しい気分で遊べるぞ。



ゲームそのものは、コマンド選択式のシミュレーションという感じだが、ボールを取った直後などは普通のサッカーゲームみたいにフィールド内を移動できる。つまり半リアルタイムだ。

試合展開に応じて、画面下に実況解説（音声はない）が表示される。見せ場になると、このようにグラフィックもハデなものに。原作を知っていると細かい部分まで楽しめるぞ。







そしてCD版ならではのデモとナレーションも見ものだ。なにやらコミカルっぽいものもあるみたいだね。

ミーナinワンダーランド

●マイクロネット
●発売日未定
●価格未定
●ETC
●8M

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

マイクロネット版「イロイロア～ル」

セガの「タントアール」、ゲームギアの「クニ天」などなど、いくつかのミニゲームを1本で楽しめるものは数あれど、ここまでほのぼの路線に徹底したものはコレが初めてでしょう。というわけで、（どういうわけだ？）この「ミーナ in ワンダーランド」は、全11種類のミニゲームが楽しめる、シンプルな作品だ。

ゲームのモードは、まず1人プレイ専用の「ストーリーモード」がある。これは5つのミニゲームをクリアして、五神星のかけらをすべて集めるのが目的だ。

そしてももう1つは、どれでも好きなミニゲームで遊べる「おまかせモード」。こちらは2人対戦プレイが可能なものもいくつかあるので、対戦好きな友人と燃えるなり、接待向けに使うなり、工夫して楽しもう。



水の手前ギリギリでブレーキをかける競技で勝負！ それにしても、このデモの男はうさんくさい。





ある日、いたずらが過ぎたミーナは、先生の逆鱗に触れてしまい、罰として五神星のかけら集めを命じられてしまう。



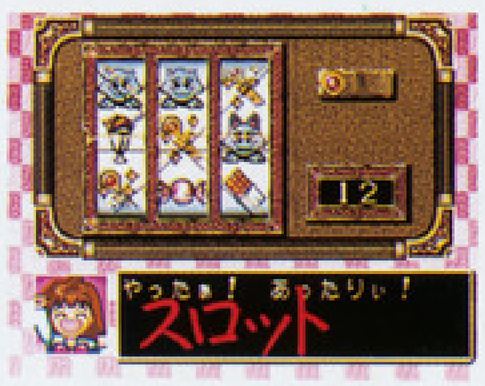
この画面で、11種類のゲームから選択する。どれにしようかな？



神経衰弱で、どちらが多く取れるかを競う。まさに2人対戦にうってつけ。



反射神経勝負のゲーム。間違ってポッくんを叩いちゃダメだよ。



カギのマークを3つ揃えるスロット。回転を見切る動体視力が大切だ。



A、Bボタンを交互に連打して、速いほうがズリズリ綱を引くのだ。

新作ハミ出し情報&CSG速報！

CSGで大好評だったセガサターンソフト。ここでは、P.53からの特集で載せきれなかった超最新画面を一気に掲載！ ちなみに、4,980円など、安い良質ソフトも出てきて話題のスーパー32Xの本体価格は、現在18,800円（予価）と、ちょっと高めになったみたいだけど、セガサターンも近々価格と正式発売日が出る模様だ。要注目!!



新作「バーチャルハイドライド」の画面。主人公がリアルに動くぞ。

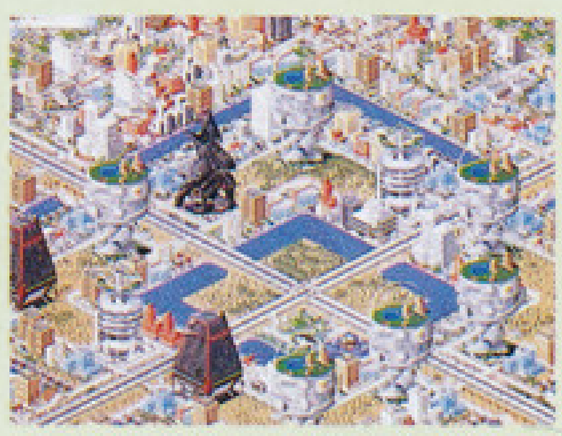




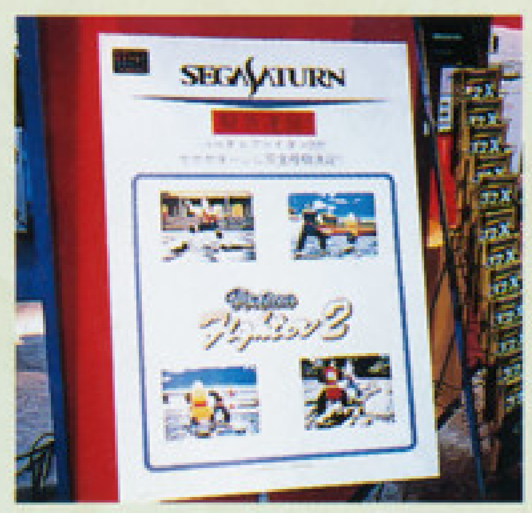




まだ開発が始まったばかりのテンゲン改めタイムワーナーインタラクティブの「バーチャレーシングサターン（仮）」を初公開。オリジナル要素も満載？



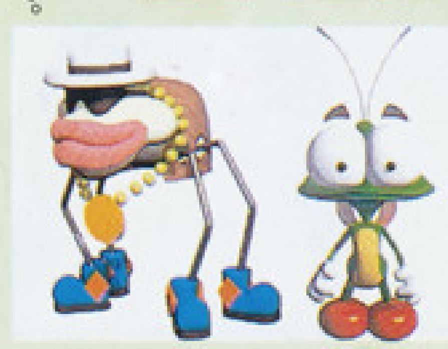
初公開セガサターン版「シムシティ2000」の画面だ。



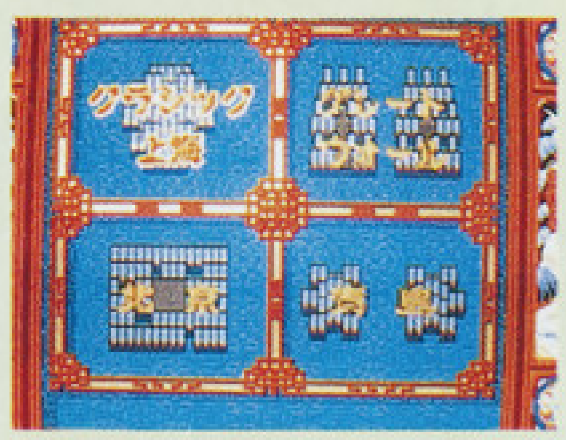
AMショーで掲げられた「VF2」完全移植決定の看板。詳細は次号で。



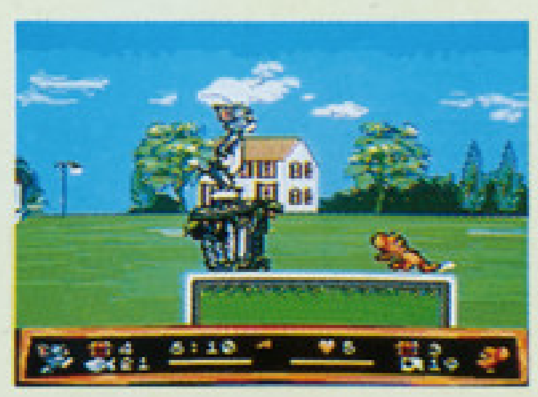
タイトルも変わった「ペブルビーチゴルフリンクス」。



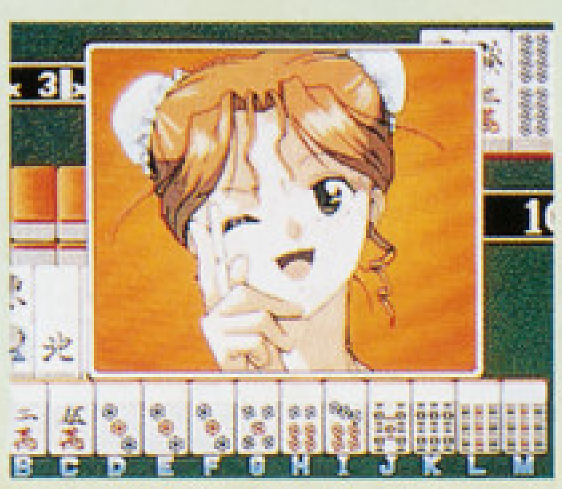
「ルーニー・トゥーン」のBUGを主人公にした新タイプの3Dアクション「BUG！」だ。



サンソフト「上海 万里の長城」。定番ソフトも続々！



アルトロンの「トムとジェリー」。今後の新作も期待？



アーケード版登場間際の「PV」がなんとセガサターンに完全移植決定！ "完全"ということは、セガ初のエ○チ解禁か～!!



ここで海外誌からのビックリ情報。なんとハドソンの「メガボンバーマン」が！ 国内は未定。

幽遊白書

ゆうゆうはくしょ
まきょうとういつせん

魔強統一戦

残り15%攻略!!

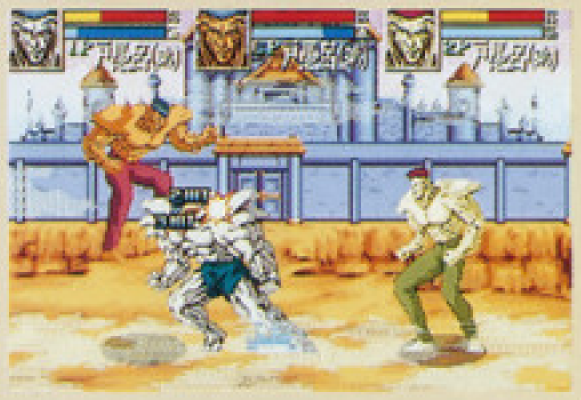
今回は予告どおりの驚愕(きょうがく)記事！　先月号の65ページに下のラベル、72ページの下半分以降には戸愚呂(弟)と右のページを切って貼れば、100%中の95%に！

●セガ●発売中
●8,800円●ACT●24M
●4人までプレイ可能
（セガタップ対応）

95%攻略

今回のメニュー

その① 11番目の戦士 戸愚呂(弟)解説



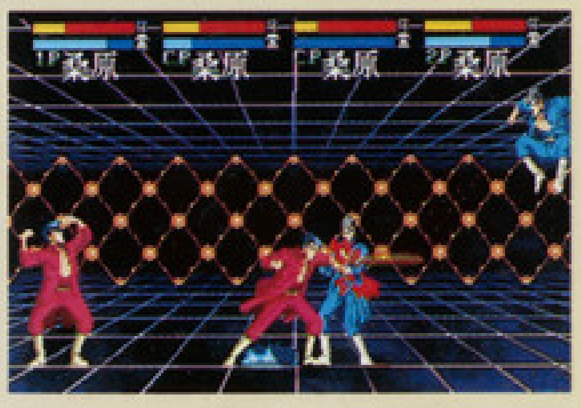
先月は諸般の事情で紹介できなかった戸愚呂(弟)を完全解説。最大の巨躯を誇る男の実力を引き出せ。これで君も「やるねェ！」と「100%中の100%！」のト・リ・コ。

その② 超霊撃伝授!! 一発逆転を狙え



各キャラクターが1つずつ持っている一発逆転技、超霊撃コマンドの一部が解禁された！　もはや最後の一撃を与えるまでは、誰しも油断ができなくなるぞ！

その③ ザコキャラ桑原 最強化計画発動



1人で場違いな雰囲気をプンプンさせる桑原を、1週間で最強に仕立てあげるという無謀企画。他のキャラクターを使っている人には「魔強統一戦」がうまくなるコツを伝授。

戸愚呂(弟)





でかい、豪快、大味の3拍子が揃った一発屋



戸愚呂(弟)は体が大きいぶん攻撃力も優れているが、動作にスキが多いので、無駄な動きは禁物。特に双腕剛掌やダッシュアッパーは、防御されるとHIT数稼ぎのマト。始めは「待ち戦法」でいこう。

通常技は左右＋強か弱攻撃がリーチが長くて有効。先っぽだけ当てる感じで出そう。また、ふっとばし攻撃の後はジャンプで追って空中投げか、落ちてきたところに立ち強攻撃をキャンセルして「喝」を出すとカッコいい。ふっとばし攻撃の後のチャンスは最大限に使おう。

飛び道具は「喝」をタイミングよく出せば消せるので、いつでも使えるようにすること（ただし足もとは弱い）。連続技は斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、そして指弾だ。指弾は幻海の連続技（前号68ページ参照）と同じコツで出そう。

指弾

↓↓＋攻撃ボタン



仙水の気硬銃と同じく、見えない弾をビシビシ飛ばす。出している最中に攻撃ボタンを連打すると、連射性能と弾数がアップする。

喝

強・弱ボタンを同時に押す



気合いとともに、接触した相手をふきとばす。たいていの攻撃に加えて、すべての飛び道具を相殺できる。対空技にも使える。

ダッシュパンチ

↓↘→＋強の攻撃ボタン



一気に踏み込んでリーチの長いパンチを繰り出す。防御されるとスキが大きすぎるので、遠い間合いから拳だけ当てるように出そう。

ダッシュアッパー

↓↘→＋弱の攻撃ボタン



ダッシュパンチより踏み込みが短いぶん、上方向に強い。突進系の必殺技（剣変化など）を防御した後に、返し技として使える。

双腕剛掌

ジャンプ中に↓↓＋攻撃ボタン



樹や酎のものと似ているが、防御されるとスキだらけの必殺技。強で出すと飛距離は長いが、出るまでが遅いので弱をメインに。

5人分の超霊撃コマンドを公開！ これでどんな状況からでも逆転だ！

超霊撃 必殺技とは？

ここに掲載した各キャラクターの超霊撃は、体力が半分以下、なおかつ霊力がほぼ一杯の時だけ出せる隠し必殺技である。いずれも威力は通常の必殺技とは比較にならないほど強いが、使用後は霊力をほとんど全部消費するので注意されたし。

幽助



超霊撃 霊光ラッシュ

→↓→＋強の攻撃ボタン

相手にダッシュで接近して、無数の打撃を与えたのちに最強霊丸をお見舞いするという、いわゆる乱舞技。防御されると確実に反撃をされるので、なんらかのフェイントをまじえてから出そう。

幻海



超霊撃 霊光乱打

→↓→＋強の攻撃ボタン

幽助の滅多打ちとだいたい同じだが、フィニッシュは霊光アッパー。立ち防御している相手にも途中の下段攻撃から叩き込める。これをかわす時は、しゃがみ防御かライン間移動で対処だ。

桑原



超霊撃 霊剣乱舞

↓↓→＋強の攻撃ボタン

桑原お得意の霊剣による攻撃。見た目よりもリーチが長いのが利点。接近戦で強攻撃などをキャンセルしてから出すと有効だ。しゃがみ防御で防ぎきれるが、立ち防御だと一発くらう時もある。

仙水



超霊撃 巨大裂蹴紅球波

秘　密

裂蹴紅球波と同様に、使うボタンで方向が変わるが、下段で出しても立ち防御で防がれる。ちなみに、球は方向ボタンで少しだけ動かせる。なお、この超霊撃は霊力が一杯でなくとも出せるぞ。

酎



超霊撃 酔風連脚

秘　密

回転キックで相手を蹴り上げていき、最後に下から頭突きをくらわす。地上では接近していないと当たらないので、フェイントを駆使するか相手の攻撃のスキを見つけて叩き込もう。

戸愚呂(弟)



超霊撃 乱 風 剣

秘　密

剣変化のまま回転しまくり、その渦中に相手を巻き込む。使用中は左右の移動、防御ボタンによる解除が可能。相手に背を向けた状態で当てると、正面から当てるよりもHIT数を稼げるぞ。

蔵馬



超霊撃 妖狐変化

↓→↓＋強の攻撃ボタン

蔵馬本来の姿である妖狐に戻り、相手に突進する技。変身に少し時間がかかるため、出しても避けられやすい。しかしHIT数はかなり多いので、安易な飛びこみ攻撃やスキの大きい相手には有効だ。

飛影





腕から龍（方向ボタンで操作可能！）を出して相手に直撃させる技。この龍を自分に当てると黒いオーラをまとい、飛影がスピードアップする。ただし、この状態では霊力が自動的に減っていき、なくなるとその場で気絶してしまうので、ちょくちょく霊力回復をしないと逆に不利になる。つまり「両刃の剣」ということ。

超霊撃 邪王炎殺黒龍波

↓→↓→＋強の攻撃ボタン

樹





自分以外の相手の動きを一定時間止めてしまうという、闇撫回復よりも掟破りの技！　ただし、相手が攻撃を出している時に止めた場合、そのまま近づくとくらってしまう。また、相手がライン間移動かバックステップしている時に止めた場合は、まったく攻撃ができなくなる。樹と戦う者は、これを逆手にとるのだ！

超霊撃 時空凍結

秘　密

陣





爆風障壁を出したまま左右移動できる技。空中では出せないが、ノーマルの爆風障壁のように足払いで止められないのが強い。長時間まわっているため、出した後はしばらくフラフラになってしまう。ライン間移動でかわされても、早めに防御ボタンで解除すればフラフラにならないぞ（霊力は同じだけ消費する）。

超霊撃 移動爆風障壁

秘　密

戸愚呂(弟)



超霊撃 100%中の100%

秘　密

蔵馬の妖狐変化とほぼ同じの突進技。防御されると例によってスキだらけだが、熱すぎる「100パー中の100パアァッ！」の音声も含め、戸愚呂(弟)とそのユーザーの存在理由が凝縮されている。

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです……って、わざわざ記載しなくても分かってたかな？

幽遊白書



特別企画

愛すべきザコキャラ(?)桑原最強化計画&「魔強統一戦」メキメキ短期上達講座



魔強統一戦

はじめに

ある日、ライター陣が魔強統一戦をプレイ中、1人がなにげに語った。「桑原って、どう考えてもザコキャラにしか見えないよね。服は単なるヤンキー兄ちゃん風だし、主役級の顔でもない。原作での扱われ方を見ても、作者にすら愛されていな…」

この後もザコキャラ論は続くが不穏当な描写が多いので割愛する。要は、ゲーム中の全11人のうち、桑原だけが明白な凡人で、浮きまくっていることが楽しくて仕方がないらしい。彼は、自分が桑原しか使わない理由もそれに起因しているとも言った。その時、別のライターが「他機種版の幽遊はどれも桑原が最強」と言っていたのを思い出し、こう返した。「じゃあ、MD版でも桑原が最強になれるか実験しよう。ついでにビギナー向けの記事もできるし」

こうして1週間に渡る桑原最強化計画が発動した。



⬇他のキャラはカッコいいセリフなのに、桑原だけはこんなん?



⬆情けない動きのパターンも、ザコキャラであることを裏付けている。

初日 確実な防御と3ボタン操作を覚える

桑原を強くする前に、まず操作方法を完全に覚えることにしよう。6BパッドのX、Y、Zボタンは使わないで、どんな操作も3ボタンだけでまかなえるように練習だ。また、防御ボタンは常に押しっぱなしが基本。押してさえいれば、背後からの攻撃も自動的に防御するしね。防御状態から弱攻撃ボタンを押せば、とっさにバックステップもできるぞ。



防御ボタンを押さえておけば背後からの攻撃も防ぐが、左右から同時に攻撃されては無理だ。こういう時はライン間移動で逃げよう。

第2日目 バックステップとライン間移動を利用

操作の次はバックステップとライン間移動の活用だ。バックステップは出ている間の無敵時間を使って、起き上がり攻撃をかわそう(ライン間移動でも可)。接近戦で、相手の攻撃をバックステップでかわすと同時に近づき、そのままふっとばし攻撃という手もある。ただし弱攻撃の連打などには返されるぞ。ちなみにライン間移動時の速度は2種類。法則は、同一ラインから逃げる時は低速、別のラインの相手に近づく時は高速というもの。つまり、逃げてばかりいても追いつかれるわけだ。



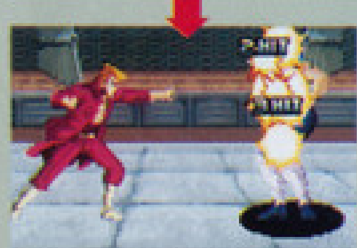


桑原のカッコいいバックステップ。これで近づいてからのふっとばし攻撃はかなり使える。

第3日目 スキの少ない技で攻める

桑原だけに限らないが、防御したままでも、強ボタンを使った攻撃なら出すことが可能だ。これで技を出す前のスキが少しだけ減らせるぞ。もっとも、これは必殺技コマンドがシンプルな「魔強統一戦」ではめざましい効果は期待できないが、少しでも強くなりたければ使うべきかも?



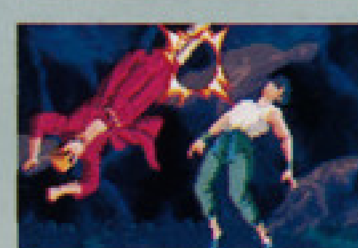


防御状態からでも「おりゃあ!」と一瞬で攻撃。こすっからい桑原の図。

第4日目 特殊な通常技を組み込む

方向ボタンを左右に入れながら強か弱攻撃。もしくはジャンプ中に上+強攻撃で、全員が特殊な通常攻撃を出す。特に左右+攻撃は、立ち技なのにしゃがみ防御できない特殊なものも存在する(ないキャラもいる)ので、起き上がりの攻めなどに組み込んでみよう。桑原の場合は左右+強攻撃だ。





「俺様の特殊なパンチと粋なキックを見やがれ」とは桑原ユーザーの弁。

第5日目 無敵時間を活用する

ここでは、2日目の内容とは異なる、狙って出すのが難しい技を紹介しよう。まず、前後に相手がいる時に片方に近づき、もう片方が遠距離攻撃(おもに飛び道具)を出してきたら前方の相手を投げると、攻撃をすり抜けるという寸法。つまり、ふっとばし攻撃のモーション中も無敵なのだ。

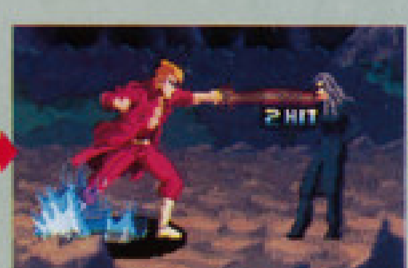


わかりやすく見せれば、こういうこと。これができたら強者だ!

第6日目 連続技&キャンセル技

このゲームでは、しゃがみ弱攻撃連打からしゃがみ強攻撃(おもに足払い)、もしくは弱の必殺技などが、たいてい連続技としてつながる。また、左右+強攻撃などを当てて、すぐに必殺技を出すとキャンセル可能なのもいる。桑原なら、左右+強攻撃の1発目が当たった瞬間に、たいていの必殺技でキャンセル連続技になるぞ。





桑原の最もポピュラーなキャンセル技。他にもできるキャラがいるぞ。

最終日 桑原6番目の必殺技「か〜っ!」

ここまでの戦い方をマスターしていれば、君はかなり強くなっているはずだが、最後に桑原だけに許されたとっておきの隠し必殺技(?)を公開する。それは、A、B、Cのボタンを同時に押す「挑発」である! なんと、桑原の挑発のみ、1HITぶんの攻撃判定があったのだ!



コイツの喝をうらやましく思った桑原は……。



霊力を消費しない新必殺技を編み出した。しかも、当てると異様に気絶させやすい!

結論 桑原は結局最強になれませんでした



桑原はさんざん技を駆使して、ある程度の強さを身に付けたが、結局最強とまではいかなかった。あとは君たちの手にかかっている?

魔強統一戦 雑学コラム PART1

ハードかスーパーの難易度で勝ち抜き戦をクリアすると、スタッフロールで変わった映像が見られる。ちなみに、スーパーではコンティニューをした時としなかった時とでは映像が異なる。なお、勝ち抜き戦をクリアすると、ハンデ戦がメニューに加わる。

魔強統一戦 雑学コラム PART2

今回の結論では最強になれなかった桑原だが、実はハメ技を持っていることが発覚。相手を画面端に追い込み、ある通常技を当てた後、特定の必殺技でキャンセルして……。この先の詳しいやり方はあえて書かないけど、ほとぼりがさめたら公開するかも。

※先月号の補足:戸愚呂(兄)の剣変化は飛行中に上下移動もできるぞ。以上!

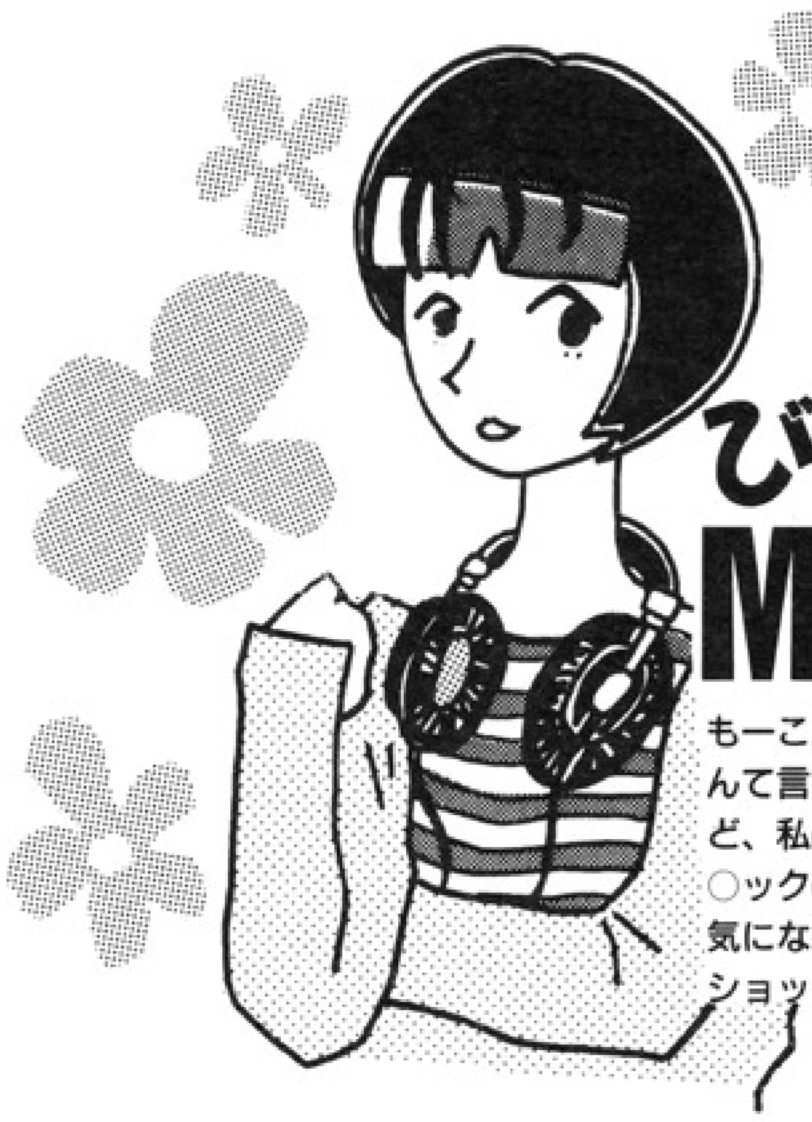
BEEPLE LAND



びーぷるランド

夏がどんなに暑くったって、こうして秋はやってきた。待ちこがれているサターン様も、ようやくそのお姿を(?)明かしてくれたことだし、まずは一安心てとこ?

新感覚読者投稿ページ



HEAVENLY LETTERS STATION
dj：pana(26)

びーぷる MEGA TALK

もーこんなに秋がウレシイ年もなかったわね、なんて言ったら夏がかわいそうだけど。関係ないけど、私の名前は［ぱな］と読みます。別にパナソ○ックの回し者じゃないよ。私の歳が26ってのが気になるなーなんてハガキを見つけて、ちょっとショックを受けてるのよ。

panaさん初めまして。最近「ひとことfromBEE-Ple」を見て思うのですが、メガドライバーってみんなイッちゃってる人達だと思いませんか？（私もその1人だけど）panaさんもメガドライバーの1人ですよね。どう思います？ まさか……panaさんもイッちゃってる人達の1人なの？

（新潟県・三本道和・15歳）

おおっと、いきなりな質問ね。確かに会社にGG持ってって変なヤツよばわりされたコトあったけど。マリオよりソニックに美しさを感じるのは正しいことと信じる。

先日ぷよぷよの下敷きを買ったら、レシートに「ドラクエグッズ」と打たれていました。そのことを友人に話したら、「きっとぷよとスライム間違えたんだよ」という答えが。そうだったのか。しかしぷよとスライムを間違うとは、ダイエーおそるべし。

（新潟県・新井恭子・18歳）

あれ？ アタシもぷよとスライムって同種族かと思ってた。ツノが立ってんだからスライムのほうがカタそうだけど。おもちゃのスライムをビンづめにしておたまですくってよろこぶ友人がいたなあ。

突然だがこの場を借りて宣言する／ 僕は絶対声優になって、いつかきっとサターンやメガCDで活躍してみせる／…ハァハァ、これだけの人の前で公約したんだ。守んなきゃ後がコワイな……。

（茨城県・貧民パン・16歳）

アタシ、小学生のとき校長先生と給食の会があって、そこで「大きくなったらNHKのアナウンサーになる」って大ボラ吹いたことあるよ。あっ、いやいや貧民パン君は大ボラに終わらせないようがんばってねってこと。(CRÜE BALLの情報もありがと)

平成6年8月23日、「ソーサリアン」を新品で購入しました。税別で5,600円。岡山県津山市のおもちゃ屋ですが、あるもんですねえ。ビバ／ 地方都市／ これで他人の書き込みのある中古の魔法表ともオサラバだ。あっ／「パノラマコットン」も入荷してたのかよ／ しまったー／（山口県・四郎正満・21歳）

へーえ、思わぬ堀出しモノがあったりするんだ。中古のRPGってキケンなものが多いんだよねー（特に汚さにおいて）。

こないだの柔道の試合で、肩左骨脱臼&全身麻酔手術&2週間入院の大ケガをした。どーゆーこっちゃ!? こっちは夏休み返上で練習がんばったのに……。誰かこんな不幸なオレに愛の励ましレターを。「不幸な幸太郎」の係まで。柔道をやっている人、ご意見待ってます。

（大阪府・柳田幸太郎・17歳）

術後の経過はいかがですか？ これじゃゲームもできないね。全国のやさしい兄貴達、なぐさめのコトバを!?（ちがうって）

なんかみんなFFⅥのことを「面白い面白い」って言っててやだなあ。セガユーザーはいつからそんなに軟弱になったんだ？ そう思って友達にFFⅥ借りてやってみたんだけど……「うおー／ マッシュ最高!!」……完

（大分県・ターザン鈴木・20歳）

実はアタシもFFなんてって思ってたクチなんだけど。…Ⅵをやってみたら、確かに溜飲が下がる思い。ゲーム業界にいる人間は避けて通っちゃいかん、とまで隣の編集部の副編集長は言ってたなあ。

とある百貨店に出かけた日のこと。そこにあの任○堂エンターテイメントがあったのだが、なんとその一角にメガCDのコーナーがあったんです。「へぇ、任○堂も太っ腹じゃないか」と思ったのもつかの間、そこに置いてあったのは「ウッドストック」やら「ら○ま」やら「バト○ファンタジー」といったすさまじいセレクト。かっこいいぜ任○堂。

（北海道・あぐにん・19歳）

あら、やろうと思ってたソフトがこの中に。意図的に選んだなら、かなりのマニアね。近所のヘンなお店情報、他にもあったら教えてね。それでは、ごきげんよう。

今月のBGM 「ぷよぷよ」編

●槇原敬之の「雪に願いを」の一部なんですけど「ぷよぷよ」のBGMにぴったりだと思います。
～サンタが忙しい今夜　みんなに素敵な××つもりますように～

（千葉県・月見里英二馬力）

―おじゃまなぷよつもりますように。

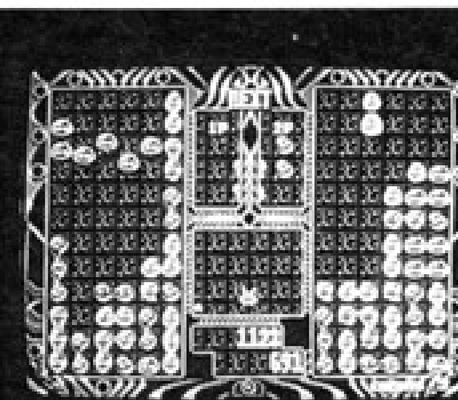
●スーザ作曲の「ワシントン・ポスト」という行進曲が意外に合います。他には、ジャッキー・チェンの映画「拳精」で使われていた「チャイナ・ガール」もオススメです。

（兵庫県・MD小夜曲）

●サタンのテーマ
／ヴィヴァルディ作曲「調和の霊感」
ルルーのテーマ
／ショパン作曲「幻想即興曲」
ハーピーのテーマ
／チャイコフスキー作曲バレエ組曲「白鳥の湖」作品20ワルツ第1幕
自分が大連鎖だうれしいなのテーマ
／チャイコフスキー作曲バレエ組曲「くるみ割人形」ロシアの踊り

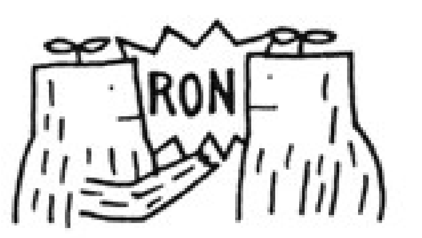
（埼玉県・小鮒馬鹿一）

――ヒマをみてお試しあれ。



次回はサムスピGOで／

今月の論





セガサターンのパッドは1個or2個?

同梱パッドは1つだったMD。はたしてセガサターンも同じ姿勢をつらぬくのか?

●セガサターンのウリってなんですか? そうです、「バーチャファイター」です。だから答えは簡単、2つつけるべきです。もっとも操作性劣悪で初めからジョイスティックを買えと言わんばかりのパッドをつけられても困るケド。

(福島県・南斗水爆固め・18歳)

●同時発売のゲーム中、「バーチャファイター」と「ビクトリーゴール」は対戦がメインとなると思いますが、そうなるとパッドは2つ必要になってきます。後から買い足すとなると面倒だし、お金がかかるという印象を受けてしまいます。「バーチャファイター」を超目玉作品として売り出すのなら、パッドは絶対2つつけるべきです。

(兵庫県・流ゲー558KHZ・20歳)

●コスト面での問題もあるでしょうが、やはり最初から2個同梱してください。同じゲームが違う機種から出るなら、自分はパッドが2つついてるハード用を買うと思います。

(富山県・ASI・13歳)

●パッドの数は関係ない! これからはアナログ式コントローラーにも力を入れてほしい。デイトナはもちろん、リアルなレースゲーム、フライトシミュレータにはアナログ対応が欠かせない。こういったジャンルのゲームすべてに対応できれば、かなりの需要があるのではないか? アナログパッドならデジタルのように細かい操作に手こずることもない。まあ、グラフィックなんかが劇的に進化するんだから、インターフェースも進化しなくちゃね。

(広島県・30円・18歳)

●そんなもの2個がいいに決まってるじゃん! いや2個以上だ。多けりゃ多いほどいい! なぜって? そりゃ大勢でゲームが楽しめるから。使わなくても予備のパッドになるし。しかしこれだけでは次世代は乗り越えられまい。もう1つ大事なモノがあるのだ。それは連射機能! このためにまた別のパッドを買うのもアホらしい。消費者たるユーザーの本音は「ソフト以外に金は使いたくない」、そして「いちいちコントローラーを買いに行くのは面倒くさい!」以上です。パッド2個にスティック2個ついてたら文句なし! 以上、わがままな意見でした。

(京都府・第1弾・19歳)

●コントロールパッドは1つでいいと思います。誰もが2個使うとは限りませんし。それよりも1個同梱にするのなら、考えてほしいのは2P側のパッドを使った裏技です。1個しか持ってない人は使えませんし、2個持っていてもいちいちつなぐのは面倒ですしね。

(大阪府・MOZUKU・17歳)

●2個でしょ。まあパッド増やすと5万円を越えちゃうってんなら、1個でもいいけど。それよりパッドの使いやすさは大丈夫? 実際に触った友人の話では、大きすぎて指がXボタンにとどかなかったとか? あまり急がず、いろんな人の意見を聞いてから発売してね、セガさん。

(神奈川県・小野一範・17歳)

●パッドの2個同梱は絶対に必要。実際、ファミコンが売れた要因として、ファミリー(家庭用)ゆえに親子、兄弟、夫婦を対象とし、パッドを2個にしたことがあげられるだろう。ゲーム自体も2人用のものが多いし、操作もいたって簡単で誰でも楽しめるゲームが多かった。だからあれほど普及したのだ。 パッドそのものについては、今の6Bパッドの色違いでいいと思う。ボタンが正面にあるし、操作しやすいからという単純な理由。大体にしてボタンは3つあれば十分! 数が増えても敷居が高くなるだけで、私のような年寄りにはついて行けない!

はあ……。MDを買った頃を思い出す。あの頃は、どこにもパッドが売られておらず、激怒したことを…。

(愛知県・A.ピアスJr)

「バーチャファイター」同時発売なら、パッドは2個ついていてしかるべきという意見が圧倒的に多かった。別に買い足すことに対しての割高感、面倒さをMDで経験ずみなだけに2個同梱への期待が大きいようだが……セガさん、どう?。

1月号のテーマは MEMORY OF MD〜わが青春のメガドライブ〜

やれ次世代だ、32ビットだと騒がれる昨今、ふと気がつけば自分のかたわらで今日も電源が入るのを待っているMD……。MD発売当初の思い出や、MDにまつわるエピソード、自分にとってのMDとは? など、ちょっとここらで振り返ってみませんか。



大阪府・よしマン(20)

復活記念とゆーコトで。MD君にもずっと背負ってきたものがあるらしい。そしてMD君の未来は!?

帰ってきたMD君。そしてどこへ行く? MD君……



山形県・

わーっ、やめなさい犬に笑わせるのは。サイコーにブキミな仕上がりになってしまった。



滋賀県・都丸あつき

えっ、もう発売されたの? GOBのRPG。って、キャラデザインだったら失礼。



大阪府・遊星探査員αイレブン(17)

そういうアンタもけっこう好きね。最近は胸踊るアニメや特撮がなくて残念。人材がゲームに流れたという話も。



新潟県・浅葉望(15)

昔のソフトだって歓迎するよ。それにしてもキョービの子供たちはホントに達者な絵をお描きあそばされる……。



千葉県・吉田敬宏(16)

2人の微妙な人間(はりねずみ)関係がよっく表現されてますな。特にソニックの手の震えが……。

・ギョーカイ! ゲームに!・ いいたい放題!!

●サターンでは、テレビCMをガンガン流してほしい。スーパーファミコンの方はいやでも1日3回は見てしまうというのに、このままではセガサターンを出しても、一般の人にとっては「サターンって何?」で終わってしまうと思います。

（神奈川県・平沢誠治）

――いいところに気がついた。3DOなんかすごかったもんね。

●まずはお礼から言いたい。「ナムコさん、ありがとう」。この1年ほとんど音沙汰(おとさた)がなく、撤退してしまうのかと思われていた時に、今度の「スターブレード」の移植。ユーザーの期待を裏切らないでくれるなんてとてもうれしいです。これからも、メガドライブはもとより、セガサターンやスーパー32X、そしてゲームギアでもさらなるナムコの力を見せてほしいです。がんばれナムコ!

（神奈川県・東京エタノール・18歳）

●頼むから「ヴァンパイア」（コナミのではありません。当然カプコンの）をセガサターンに移植してください。

友人も「ヴァンパイア」が移植される次世代機を買うと言っています。ハードの台数はソフトが引っぱっていくものです。「ヴァンパイア」を出すところが100万台を達成するのです(断言)。そういったゲームを優先的に他機種に先駆けて(ここが重要)移植すべきです。自分がサターンに望むのはもはやそれだけです。

（東京都・鈴木祐治）

――うーん……………………。

●「CD-ROMをつけてテストプレイができる雑誌があるといい」という意見について一言。

たしかにユーザーにとってソフト判別の最高の材料になりますが、雑誌の価格自体が上がることは避(さ)けられませんよね。実際にそういった形態の本の多くは980円～2,000円近くします。それではかえってユーザーに余計な出費を強(し)いることになりませんか? 中高生以下にとっては結構負担になるでしょう。もうしばらくは雑誌側の手腕にまかせ、できるだけ安価で正しい情報を提供してもらったほうがいいと思うのですが。

（埼玉県・闇鍋企画・19歳）

●CD-ROMを添付(てんぷ)した雑誌があればいいという意見に私は賛成だ。MDソフトの場合、ハードのグラフィック能力が低いため、力作かどうかは画面写真のみである程度判断できたが、セガサターンのように高性能のものになると、おそらく写真だけでは予測がつかないだろう。メーカーにしてみれば、このような体験版を作っても、儲(もう)けにはならないし、ヘタをすればこれに満足してソフト自体を買わないユーザーも出てくるかもしれない。ならば最初の数分間遊んだだけでそのソフトの完成版を手にしたくなるような演出を考えだせないものだろうか? ゲーム広告のあり方を含め、そのあたりを研究する価値は充分あると私は思う。

（福島県・児玉章・22歳）

●ゲームギアは確かソフトに音源搭載できるんですよね。だったらそれを生かして音楽だけでもすごいゲームを作ってください。携帯機だからといって音楽がヘボくていい理由はありません。むしろイヤホンで聞くことが多いからこそ、より音にこだわってほしいのです。画面が小さくても音楽で迫力が出るし、ゲームの面白さを決定づける重要な要素だと思うのですが。

（東京都・長戸康英・19歳）

●最近、台湾や香港などでよく見かける「100IN1ソフト」。著作権なんておかまいなし、ストⅡと餓狼がまざったようなものや、名前が変わっているだけなんてのが山ほど入ってる非合法ソフトだ。だが、中身や質はともかくアイデアはいいと思う。そこでメガCDの大容量を使ったセガ純正100IN1ソフトなんてのはどうだろう。セガの過去のゲームを容量が許すかぎり詰め込む! PSシリーズやシャイニングシリーズなどと一緒にソダンや播磨灘が1本で楽しめる。非合法ソフト対策の一環にもなるし、ユーザーも喜ぶと思うがどうでしょう?

（保谷市・芋村健太狼・18歳）

君の声がMDを変える!

USER'S VOICEはユーザーが作るコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り、ハードやソフト、メーカー(開発担当者)、ライターなどに言いたい意見、要望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。MDユーザーならではの熱い声、求ム!

ILLUSTRATION CITY



神奈川県・橋本将徳(16)

ヒガシのイラストもあったんだけど、後ろでヤツが凄んでるからこっちにしたよ。



大阪府・林田直樹(14)

今回はけっこう「ストーリー オブ トア」のイラストがきてたな。これが迫力の一枚。



千葉県・でぃーすけ(18)

この次世代ネタがやはり多数を占めましたな。「MD君とサターン君」。次号をこうご期待!?



長野県・高木義行(16)

なんかこう、すごい雰囲気があるね。白黒のバランスも絶妙。男はだまってシャイニング。



山形県・おーすん(20)

ランプの精に乗ってながめた世界はこんなかな。後半は背骨折れそうなペペログゥだった。

今回はMD君4コマ復活記念版だ(大ゲサだな)。今回だけかなあ。

ひとことfromBEEPle

◆『平成狸合戦ぽんぽこ』を観て自分の無力さに泣けた。パソコンのゲームで自分の夢を思い出させられさらに泣いた。自分が変わる前触れか?

（千葉県・シン・20歳）

◆ついに雨が降らないで19時間断水になりました。アンケートはがきに希望するプレゼントは「ロードモナーク」と書きましたが、今本当にほしいのは「水」です。（愛知県・シンヤ・18歳）

◆ソフトバンクには変な人しかいないように思えてくる（パ◎王を見ると)。

（秋田県・ゼンタロウ・15歳）

◆最近はメガドラのソフトもなかなか値崩れしなくて、うれしいやら悲しいやら……。でもこれはやっぱりセガががんばっている証拠でいいことだと思う。自分も最近はなるべく新品を買うようにしてます。（埼玉県・ミノル・20歳）

◆故郷のおもちゃ屋さんにて幻の（大ゲサ）メガアダプタを発見! 一応マークⅢユーザーであり、まだ動くので買わなかった。今思うと買えばよかった。冬休みまで売れ残っているのか……。

（神奈川県・ノブユキ・22歳）

「目指せゲームの理想郷」プロジェクト

Game.Of.Beeple.［ゴブ］

キャラクターデザイン優秀作発表

本誌９月号で発表した主要キャラを使ってのキャラクターデザイナーの募集をかけたところ、予想以上の作品応募が寄せられ、担当もビックリ！しかも大部分が〝マジ〟なものなので、うれしい悲鳴をあげるのもおこがましいほどデス（？）。とりあえず優秀者６人のデザインの一部を見て、そのクオリティーの高さを自分の目で確認してね。

また、同時に他薦も募集したんだけど、すでにゲーム界で活躍しているイラストレーターや売れ線漫画家の名前が多く挙げられた。「この人!?」という意外性がなくて、こちらは少々残念。で、次回はこれらの設定を踏まえた上で、再度ゲームタイトルを募集するぞ。

北海道・武田太郎さん（18）





主要キャラ採用者だけあって、気合いの入りようが違う。所持品や表情など、各キャラにそれぞれこと細かな設定がされていて、見ているだけで楽しい。サイやイヌ達に納得がいかないらしく、世界観もそれらの存在を除外したものになっている。

画力	個性	凝り度
B	A	A

熊本県・徳永智久さん



徳永クンは主要キャラ４人の他に、オリジナルの同志キャラや悪者もデザインしてくれた（顔アップのみ）。絵柄は、メガドラの某ビッグタイトルRPGの影響を強く受けているようだ。たしかに売れ筋ではあるけどね。

画力	個性	凝り度
A	A	B

奈良県・矢塚若知太さん（19）

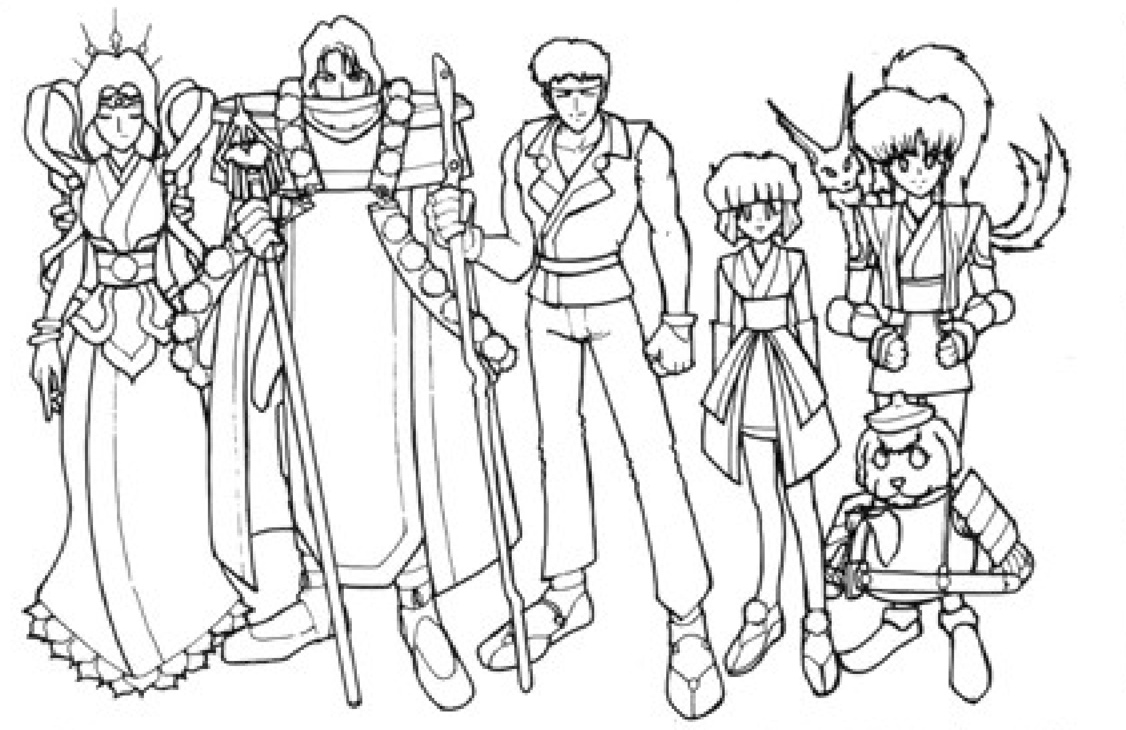




武田クンと同じく、主要キャラ（沙津樹）の提案者。設定資料は、そのままアニメ制作会社に持って行っちゃってもいいくらいの構成とクオリティーだ。動物もクサることなく（？）それっぽくアレンジしている。あえて難を挙げるならば、絵柄にソツがなさすぎる点か。

画力	個性	凝り度
A	B	A

大阪府・守谷T教授さん（27）



画力	個性	凝り度
B	B	A

本誌の他のイラストコーナーでもたびたび登場する守谷T教授。身長比較図風にキャラを描いたのは名案だ。惜しむべくは、服装デザインの方向性が少しズレていることか。

宮城県・畠田礼治さん（17）





画力	個性	凝り度
B	A	C

「ガンヒー」などのイラストでおなじみの、本誌常連イラスト投稿者。シリアスかつ独特な雰囲気を持つこの絵柄は、ゲーム界に新風を巻き起こすという点において、もっとも適しているんじゃないだろうか？　低年齢層ユーザーに完全に見切りをつけるなら、コレか。



千葉県・渡口房幸さん（21）



なんと、某アーケード系ゲーム会社（「よく工場とかに間違えられる名称」といえば……）に勤める人からの作品だ。カラーコピーの〝いかにもキャラデザイン〟といった形式で送ってくれたのはいいんだけど、突っ込んだ部分の設定もしてほしかった。

画力	個性	凝り度
A	B	C



フェチ別 おすすめ MDソフト

今月のフェチワード **ガイコツ**

モータルコンバット
アクレイムジャパン／1994

格闘ゲームのカッコいいキャラや、媚態(びたい)のかぎりをつくした女の子キャラも、その中に詰まっているものは同じ。そう、かつて一休さんが足利義光公に語ったように、人はしょせん一皮むけばみんなガイコツっつーことです。ガイコツと言ったら、メガドライバーが真っ先に思い出すのがモーコンのアレ。投げキスの熱さに火葬状態になって、しかも目前でガッツポーズまでされた日にゃあ「とほほ」と嘆くしかございません。ちなみに他のゲームでもガイコツを探してみたら、愉快(ゆかい)なホネホネがあるわあるわ。「モンスターワールドⅣ」やエタチャン、新しいところではラングⅡのサンダー使用時(なんかカワイイ)、マイナーなヤツだと「ストームロード」のジジイが尋常(じんじょう)ならざる芸風ッスね。なんと「トージャム&アール」に至っては、MJなんたらも解明していないであろう宇宙人の骨格があらわに/



こちらはオシリ

MDでお尻と言えば「ゴールデンアックス」のティリスが挙がります。やや筋肉質のカタそうなテカリのある、それでいてぷりぷりとしている元女王のお尻、いかがですか？　（埼玉県・変人X）
――尻他多数アリ、次号ニツヅク



愛知県・骨凡太(20)

MD噂の真相

モーコンⅡのキタナとミレーナは実は**ルビー・モレノ**らしい（東京都・小池洋彰）　セガとソニーは水面下で**スク○ェア**の争奪戦を繰り広げ、すでに血を見たらしい（大阪府・逢坂武晴）　CM出演が噂される高橋由美子さんは「出てもいいけど**『由美子のサターン』**作って♡」とだだをこねているらしい（群馬県・高橋康）　パワドリの発売中止は1年前から決まっていたらしい（富山県・しいねちゃん）

スーパーJUNKプレゼント

作文のテーマ

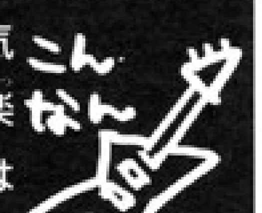
「お薬にまつわる体験談」

2年ほど前のこと、風邪をひいて喉(のど)が熱っぽかったので薬を飲もうと思い、「パブ○ン」の箱を見つけたので1袋取り出して、苦いからと思って一気に飲み込んだ。なんか甘いような変な味がするなあ、と思ったその瞬間、喉が焼けるように熱くなり、ねばねばする泡が出てきた。あわてて20分くらいうがいをして、袋をよく見てみると「資生堂洗顔ソープ」と書いてあった。死ぬかと思ったが、風邪はちゃんと治った。

（北海道・とうとう事故っちゃったよー）

〈評〉今回の応募作品の中でこれがいちばん健康的な体験でした。あとはシャレにならんので紹介しませんが、みんな、強く生きよう/

さて次回はpanaが7年前若気のいたりで買ったギター（三鷹楽器謹製(みたかがっきんせい)）を大放出。作文テーマは「捨てるに捨てられないモノ」だ。





新コーナー　ふてきな奥さん

だんなが帰ってくるまで、また子供が寝静まる深夜がMDのプレイタイムだという奥さん。ついでに投稿を始めてみませんか？　おうちで手軽にできるレジャーです。離婚にもつれこまないような夫との対戦の心得、家計からのソフト代のやりくり方法など、われわれには計り知れない奥さんのゲームライフをぜひ知りたいなと。とりあえず今回は「家事とゲームの両立方法」についてお教えください。奥さん、BEメガを読んでいるのはわかっているんです。恥ずかしがらないで、どうぞ。

INFORめーしょん

■MEGA TALK
身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、納得いかんこと、なんでもどうぞ。おばかな誤植、怪しいグッズなど、みんなで笑っちゃいましょう。

■MD噂の真相
信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介しています。情報網か想像力をフルに使っていいネタを集めて（ひねり出して）ください。

■思わず唄ってしまいました
プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。メガドラ風刺の替え歌なんかもOK。

■ゲーム・くらしの知恵
メガドラのゲームを遊ぶ時のちょっとした工夫を募集します。すごい（へぼい）技を持っている人はもったいぶらずに教えてネ。

■Illustration City
イラストをハガキに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だと、せっかくの作品がキレイに印刷されませんよ。MD君の4コマは今がチャンス!?

■王様の耳はバ◎の耳
MDソフトのキャラクター達が人には聞かれまいとしながらもつい口にしてしまった言葉を、偶然耳にした、または想像してしまった人、教えて/

■ふてきな奥さん
奥さんも読んでるびーぷるランド/　というコトで、奥さんのためのコーナーです。どうぞお気軽におハガキを。夫自慢、夫の不審な行動に対するご相談も受け付けますよ（ホントか？）。

■フェチ別おすすめソフト
アレ好きな人にはたまりませんなあ、というソフトを紹介します。募集する部位の他、自分はコレ見たさにソレをやる、というお気に入りソフトがあれば、こっそり紹介してね。

――この他、メガドラスラング、JUNKプレゼントや新企画のアイデアなどどんどん投稿してね。

びーぷるランドへの投稿は……
◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお、採用者全員（ひとことfromBEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で3名の方にお好みソフト（'94年10月末までに発売されたもの）を差し上げます。

10月号のゴメンナサイ
●P.17の記事中、「モータルコンバットⅡ」は無限コンティニュー制とありますが、制限コンティニューの誤りでした。

あてさき
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）『BEEP! メガドライブ』編集部
びーぷるランド(○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者
小泉　望
吉田敬宏
小林義貴



遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

時はすでに10月。セガサターン発売は目前。今まさに仕事もピーク。貯金するしか!!

Volume.11

MEGUDRIVE SPECIAL

メガドラ、セガサターンを制覇　そしていよいよ……

めぐみが 突然! セガにやってきた



「今月は林原さんに32X最新ゲームをやってもらって、そのレポートですね」と簡単に考えていた担当編集者A。だが、そのためには彼女にセガ本社まで来てもらわなければならない。そこで恐る恐るめぐみ嬢の事務所にお願いをすると、超多忙のスケジュールではあるが、竹ちゃんとセガのためならばと快くOKの返事をもらえた(セガ本社が羽田にあると聞いて、マネージャーはしばし絶句していたが……)。

そんなわけで、残暑厳しい9月のとある日、ついに林原めぐみがセガにやってきた。



玄関前にセガーズが丁重にお出迎え(でも、目が笑ってる)。念願のセガ本社に初めて乗り込むということで、まるでアフリカ探検隊のような装いのめぐみ嬢。



プロモーション部に訪問し竹ちゃんのデスクをチェック。直前までサンプルROMや各社からの山のような問い合わせFAXが散乱していた机も、みごとに片付けられ、「結構綺麗ですね」という感想をいただいた。

●最近の林原●



いよいよテレビの「ブルーシード」がスタートします。細かく描き込まれた原画が本当に綺麗で、収録がいつも楽しみなんです。始めはちょっと重たい雰囲気なんですけど、3話あたりから……。ゲームにもなるし、見てください。

ソダンプロジェクト第2弾 恐怖のソダン似顔絵コンテスト



何だかよくわからないが、ソダンの何だかわからないところを表現している!?

静岡県・ターマパンチャー



やっぱ目つきですな。この2人の目つきはただ者じゃないよ。狂気がただようカンジ!?

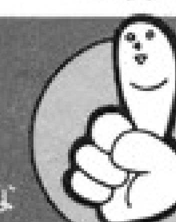
埼玉県・水木京



作者自ら「イヤすぎる」と言ってるが、本当にイヤすぎるソダンっぽさ。お腹がお茶目!?

福島県・南斗水爆固め

みんなの名作劇場



発表されたばかりなのに、「どこにも売ってない」と言われる「ロードモナーク」は知る人ぞ知る名作。素晴らしい開発スタッフが手塩にかけて世に送り出したこの作品、発見したら買い。君の名作になる!



東京都・レナ

そして船田氏と因縁のリターンマッチは「V.R.Deluxe」

「もっと狭くて、開発室とかがコチョコチョと細かくあるのかなと思ってたら、スッゴイ広くてイッパイ人がいて、ここは大手の会社なんだって思いました。まるで小学生みたいな感想だね(笑)」と語るめぐみ嬢。

いよいよ場所を「次世代機特別取材ルーム」に移し、この時点ではここでしかプレイできなかったスーパー32Xの「V.R.Deluxe」を体験することとなった。メガドライブ・プロダクトマネジャー船田氏の説明を受けながら早速ゲームスタート。かつて、メガドラ版「バーチャレーシング」にチャレンジした時には、クラッシュばかりでまともに前に進むことすらできなかった彼女だが、船田＆竹崎コンビの努力の甲斐あってか(?)、今やりっぱなメガドライバーに成長。そのパッドさばきは、見事だったぞ。



最新版を体験し、「景色がすごく綺麗で、ドライブを楽しんできたみたいです。谷を抜けて海が見えてくるところは最高！」とスーパー32Xのパフォーマンスにご満悦の様子。





2勝1敗で林原の勝利!!

練習を終え、船田氏とフォーミュラタイプのマシンを使って対戦。32X初体験にも関わらず、あっという間に2勝。最終戦は船田氏に譲ったものの、「すごいよ、ホントに……」と、氏を唸らせるほどの上達ぶり。



「スーパー32Xはすごいですよ～でも……よくわからない…」

見た目の違いはわかっても、メガドラソフトとの互換性がいまひとつわからないめぐみ嬢に詳しく説明する船田氏。だが結果は「すごい…けど、よくわからない」(林原・談)。

ラクガキSEGA



AMショーではVF2のセガサターン移植も発表されて、ますます勢いにのるセガサターン!!

最近はセガサターンがあちこちのショーに出て、いよいよ発売まで秒読みってカンジになってきましたね。みなさんもCSGやAMショーで見てくれましたか!?

セガサターンの特徴といえば、アーケードの大ヒットゲームが遊べる以外に、マークIIIやメガドライブの開発実積を活かしたオリジナルゲームもたくさん用意されているところ。



ショーではセガサターンの実機で開発途中のソフトを動かしているのですが「バーチャファイター」などはもうほとんどアーケードにクリソツで大人気。
(大阪CSGは古いバージョンだったため、ちょっと不安に思われた方もいたようですが、今では大丈夫!!)
「でも、バーチャファイターはパッドでは遊べないよ」とか言ってる人のために「バーチャスティック」と命名されたジョイスティックも発表されました!! 雑誌ではどんなゲームかよくわからないオリジナル作品「クロックワークナイト」や「パンツァードラグーン」もショーで動いているのを見た人には大好評でした。動きがスバラシイんだよね！

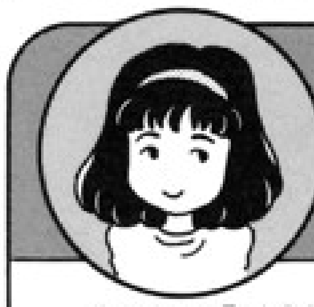
続々とオリジナルソフトが完成に近づいているので、みんなにも期待しまくってほしいです。

ところで、32Xの方は「スペースハリアー」が涙モノなほどアーケードにソックリに仕上がりました。「スペハリ」ファンに絶対見てほしい！

セガサターン，スーパー32X 発売まであと1か月ちょ

BY T.TAKEZAKI

Fukazawaのじょいじょいクラブ



初めは「JOYテレのため！」なんて竹崎から奪ったこのスペースも、最近は何でもアリ状態に……。これではいけないと、ちょっと気にしながらも、結局お知らせをしてしまいます。ナント10月1日より、パソコン通信「セガ・ゲームステーション」が始まりました！ セガサターンの情報あり、各種ソフトの情報あり、アーケード情報ありと内容は盛りだくさん。そして極めつけは、このサービスの超目玉、紹介したソフトの最新プレイ画面が見られるムービーコーナーです。発売前のソフト情報がいち早くキャッチできますよ。詳しくは、BEメガ(P27)、JOYテレ、FAXクラブで。どんどん参加ね。

JOYJOYテレフォンメニュー

10／1～　セガ・ゲームステーションのお知らせ（プレゼント：キャラ鈴ソニック）
10／16～　MD「ソニック＆ナックルズ」（プレゼント：ビデオマガジン11月号）
11／1～　GG「ソニック＆テイルス2」（予定）

ビデオマガジン9月号メニュー

10月号はもちろんセガサターンの大特集です。8、9月と合併でご無沙汰していた分、「バーチャファイター」など、豪華なラインナップをお見せします。



入社3年目を記念して、同期のリカちゃんと本社前で。だから何にと言われても……。とりあえずJOYテレをよろしくね。

企画＆ネタ募集

・みんなのハガキでゴー！　ゴー！　ゲームやセガへの質問・苦情・悩みごとなどをハガキで送ってね。誠実な竹ちゃんがしっかり答えてくれるぞ。イラストもほしい！
・みんなの名作劇場　ハガキに君の名作劇場を書こう。イラスト入りだといいね。
・MEGU DRIVE　セガを応援してくれる林原さんにメッセージを！
・その他、ソダンプロジェクト、じょいじょいクラブへのおハガキ待ってるよ！

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱ BEEP！メガドライブ編集部
「遊星セガSTADIUM」各コーナーあて

採用者全員にビデマガを、面白いハガキをくれた人から抽選で3名にソフトを贈呈。また、投稿者全員の中から抽選で10名にセガグッズが当たる！

TREASURE FACTORY
とれじゃあ ふぁくとりぃ
No.18
お宝生産工場でござる
TREASURE

プログラマー メッタ斬り企画。コイツ等(ケ)はこう殺(メ)れっ
うみのおや



まず前半の難所と思はれる点からせめてみましょう。

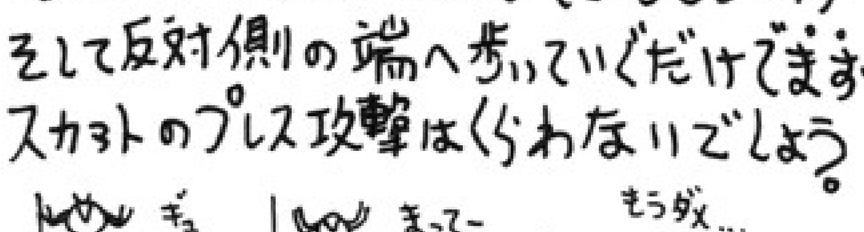
3-3 まーりお&熱湯。まーりおを先に倒すとSBですが、ここではシカトしましょう。何といっても熱湯の体当たりがイットーダメーヂが大きいのでブランコ攻撃の際なんぞに端に追いつめられないように気を配りましよー。



アブネッスと思ったら、　上下を見極めて早めに反対へ!!

3-2 でっさん人形(春コレ)

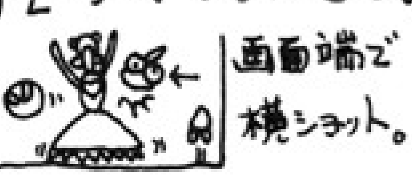
この形態は他の3つと違いスカァト部にダメーヂがあるのでやっかいでしょう。まず画面端にいってしばらくまちます(2~3ビョ~?)そして反対側の端へ歩っていくだけでまずスカァトのプレス攻撃はくらわないでしょう。



はしっこにいる。　歩くとでっさんもついてくる。　とちうでプレスしゃがる。

1回しゃがんでしまうと左右に動き回りマスガ、端まではこないノデそこからジャンプ横ショットで服をぬがしましょう。まちがっても飛び出さないやうに。真ん中のパーツを初めにとる時は少々当たりづらいので、しんちょーにやりましょう。冬コレは出が悪い時は3年まっても出ないので少々つらいでしょう。

☆ジャンプで画面外に消えたら、真上に落ちてくるので、また逆の端に歩っていきましょう。


画面端で横ショット。

7-1 女　変身前の状態はネジが入る条件が3つそろわないといけません、あげておきましょう。

①女が5つの着地点の内、中3つのどれかにいる。
②女のカゴがフィギ夫のいるほーを向いてる。
③カゴの向いてる方にフィギ夫がいる∆∆

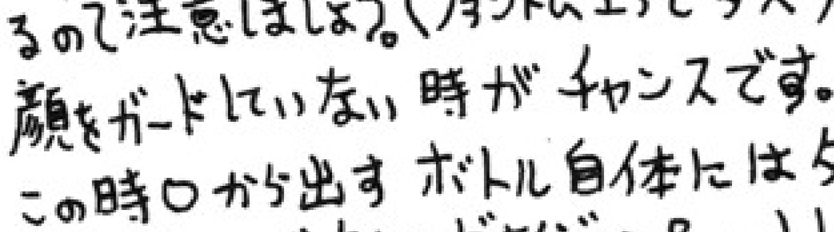
5回(ネジの総数)入れば合格です。

変身後は以下のことがぽいんとです。

①フィギ夫はうつな。
②ファイヤーボトルにダメーヂなし。
③爪は頭のみを狙ってくる。
④爪を画面外に誘導するとオミヤゲをもってくる。
⑤ボンバ~1発で臨終。

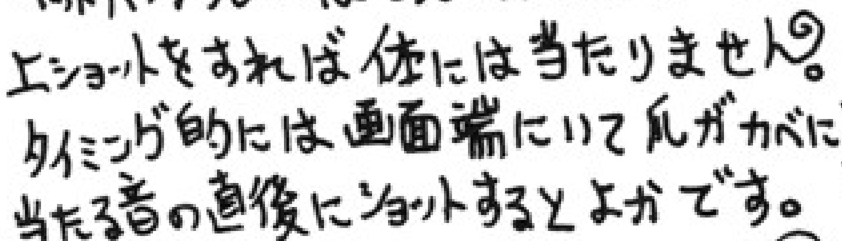
①はヤタラメッタラ攻撃してるとよくやりますが、リフレクトアタックをくらうと必ずダメーヂをうけるので注意しましょう。(ファントムエアもダメ)

顔をガードしていない時がチャンスです。この時口から出すボトル自体にはダメーヂはないので、タイミングよくジャンプショットしませう。



ボトルを恐がらずとび込む!!　炎がひろがるころ落下しる。(真ん中にいてネ♡)

顔は人形の命なので女はスゲエ怒りマス。ヘッドハングクロ~は頭のみを狙うのデ、上ショットをすれば体には当たりません。タイミング的には画面端にいて爪がカベに当たる音の直後にショットするとよかです。



まずショット(コレガムズイケド)。ガシーンが聞こえたら　すぐショット

④このよーりょーで爪を画面外に出すとモク夫かOTOKOをもってくるっス。ボンバー、ファントム、大仏とバベQ・ガンコの2種類うまくとれればケッコー楽…カナ?

8-5 反転オヤジ


こんなの(くりそつ)

まず以下のポイントをおさえておきましょう。

①緑の時はゆっくり(攻撃可)
②赤の時は速し(攻撃不可)
③ヒョットコはホーミング。オカメは蛇行。
④○○○ラがつくったのでムズカシイ。

心がけておきたいことは、常にオヤジを左端にやっておくことでやんす。赤い時はとーぜんスイッチが出たらすぐ反転ですが、緑の時はスイッチが出てもできるだけねばって(その方がオヤジが左へいく)反転させましょう。途中2ケ所ほどずっと赤が続きますが、そこはどーしょーもないのでただ逃げましょう。(オヤジ本体にはダメーヂはなしです。が、押されてプレスされないように!!)途中でてくる別れ道で上ルートへ行きガンコをとるとかなり違ってきます。あとは緑の時どんだけショットできるかです。ダメーヂをうけてもあわてずジャンプして脱出しませう。オカメ、ヒョットコは"あたってとばされミゾに落ち圧死"となることがあったりするので"あたる"と思ったら左を向きましょう。(右にとばされるカラ……でもできるカナ?)

9-1 タテスクロール。ガンコをとっておきませう。押し上げ足場はジジウのいない方をショットしませう。後半の分岐はガンコをとって左の方が楽だと思います(1UPないケド)

9-2 クマとメカ。メカはヘディ夫の位置をみて、レーザーを2発づつ撃ってきます。クマは遠い所だとジャンプで近づき、近くにいると走ってよってきます。(クリア後、1分まつごとにライフがやってきます。)

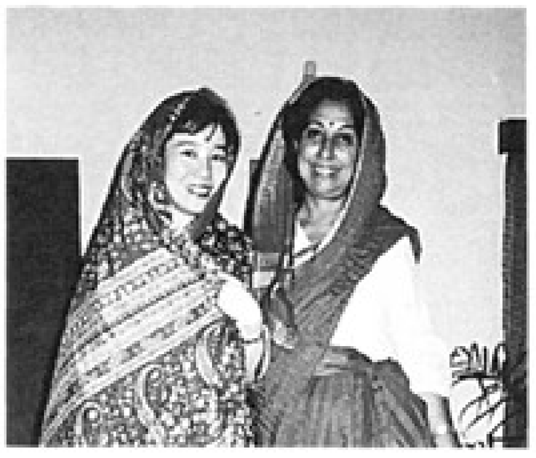
あっ皇帝の攻略できねーや!
でもたしかCDのジャケットにはのってるハズだなー
うへへ

明日のクリエイター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

Rubbish 英語講座

今月の講師 ペネロープ H.先生



ホリデイはインディアにイッタ サイババには会いマセンデシタ 向かって左がワタクシです。

Hi,folks！　日系10世のペネロープ保坂です。皆も知ってると思うけどゲームソフトって完全な輸出超過。海外のゲームマガジンには日本の製品の記事があふれているのよ。

ヘディ夫もWorld Marketを意識して（？）英語をしゃべっているんだけど、Did you get it？

たとえば、好物のJELLY BEANSを食べてライフを回復する時にはYum-Yum（「おいしい」もともとは幼児語だけど時と場合によっては大人も使うざんす）。ダメージを受けたらOuch！（あいたっ！）穴に落ちてOh！My！（ああっ！）など。

もちろんフィンギイやボス、マルヤマも英語を話してます。マルヤマがダメージを受けた時に発するOops！はとてもCute．日本語にすると、「あ、いけね」って感じかな。ちょっとコケたりした時にウープス（プとスの間に母音を入れずに、アクセントはド頭で発音してミソ）って言えばきょうから君も外人だー。

実はマルヤマが死ぬ時、I　shall returnって言う予定だったんだけど、彼のキャラに合わないと、ボツ。これってマッカーサーがフィリピンを去る時のセリフでは？（こんな古いことを覚えてる私っていったい……）

ま、他にもいろいろあるけど後は自分でgetしてみてねー。

ダイナマイトヘッディー　幽☆遊☆白書魔強統一戦 の サウンドCDが出るぞ！

NAZO²鈴木が語る HEADDY





ボーカル入りのメインテーマを含む36曲を収録。東芝EMI／発売中／2,500円

まさかの音楽CD発売にビックリした私でした。レコーディングでGuitarを弾くことなど、トレジャーに入った時点でまずないだろうナと思っていたから。

しかしだネェ、1年に1回「七夕さま」の様にGuitarを取り出して弾いている私の左手には全然タコがない!!　ギターダコよりヨメさんのこと考えなきゃならネェンダナこれが。どっかにイネーか？容姿端麗、頭脳明晰、お料理上手に、なんてゼイタク言ってる場合じゃないよナ。

アッこうしちゃいらんネェ今年も鈴鹿が待ってるぜ！　右京ガンバレ！　ベルガーがんばれ！　ラモスも好きだぜ！（ちょっと違ったか!?）

畑亜貴が語る 魔強統一戦





全26曲入り。ステッカーのおまけ付き。メディアレモラス／10・21発売／2,500円

幽遊CDについてお話？　わーん！　言いたいことがたくさんあって、焦っちゃうよ。あ、皆さんこんにちは。ゲームと音楽にすべてを賭ける畑亜貴です。

ええい、この際だ！　どどーん（これはSEである）驚天動地・獅子奮迅・一気呵成・気色満面・縦横無尽・危機一髪（は、ちと違うか）。それに何と、「熔けない炎」という曲に、Nazo²センセの歌まで入ってるのだよ。スタジオで、予定外の大量コーラスパートを歌ってしまった私の胸中は……あん、ビ、ビールが飲みたい……でした（ここで酎のテーマね、もちろん）。さあ、聴きたくなってくれたかな？　よろしくね！

知世とやいまんの 中野坂上NETWORK

知）ヘローエビバディ知世でーっす！

や）こんにちは、もうすぐ大台に乗ってしまう、ぢぢいのやいまんですじゃ。さて、さっそく質問のハガキに答えるとするかのう。

知）ヘッディーの敵の倒し方がわかりにくいっていう苦情が来てるわよ。

や）それはじゃな、得（え）てしてゲーマー上がりのプログラマーが敵ルーチンを作ると自分勝手な攻略をプレイヤーに押しつけることになりやすいということなのじゃ。トレジャーの要注意人物としては、臥竜君、うきょ君、波君と言ったところかのう。ふおっほっほ。

知）あんたもでしょうが。それから幽遊に対する不安、不満の声も……。

や）桑原最強！　何と言ってもジャンプ大キックからのキャンセル空中霊剣3（4）段で、ローズウイップや裂蹴拳の上からでもガンガン攻められる！おまけに敵がピヨったら、横大パンチキャンセル中次元刀大霊剣突き絡みで7段8段当たり前の……

知）もういい加減にしてよっ！　それに〝ぢぢい〟コトバが消えてるわよ。さて相変らずガンヒー2を出せというハガキも多いんだけど、どうなんの？

や）年寄は争いごとには関わりたくないのじゃ……ゴホゴホ、さらば！

知）ぢぢいのくせに逃げ足は早いんだから。あっ！　この対談の後お寿司おごってくれるはずじゃ、待ってー！

ぢゃまんギャラリィ



●滋賀県・都丸（姉）（弟）
CM見て買ってくれた人もいるかな？



●愛知県・かぽ
左上はピエロおやじと間違えたの？



●北海道・もいちさるひこ
もう、4人対戦で盛り上がってくれた？

おハガキ待ってます!!

ヘッディやったよ！っていうハガキたくさんありがとう。ムズいっていう人もいれば、軽くクリアしたっていう人も。さて幽遊はどうかな？　結構燃えるでしょ。感想待ってるぜ！

あてさき

〒103 東京都中央区
日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)
BEEP！　メガドライブ編集部
「とれじゃあ　ふぁくとりぃ」係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

大好評発売中

鮮明な画像はサンタのS端子ユニット

S−01（MD1用）	3,500円
S−02（MD2用）	3,500円
Sケーブル1.5m	800円
オーディオコード 1.5m	400円
ヘッドフォンコード 1.0m	400円

SEGA専門店 消費税不要!!（全商品税込）

サ★ンタ

郵便振替番号00150−9−708150（有）サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

MD & MCD
楽しみなソフトがゾクゾク、まだ捨てたものではないぞ!!

サターン	11月18日発売予定
32X	12月 2日発売予定

会員のみ予約受付中

MD新作コーナー

スパークスター	6,000円	サムライスピリッツMD	11/18	6,200円
魂斗羅	6,300円	英雄伝説２	11/25	6,200円
英雄伝説	6,000円	ぷよぷよ通	12/2	4,800円
幽遊白書２	6,000円	スートリーオブトアー	12/2	6,200円
ソニック&ナックルズ 10/18	5,500円	豪血寺一族	11/中旬	☎
ロックマン 10/21	6,000円			

ワンダーメガ2（WMコレクション・ワンダードッグ付）	29,800円
メガドライブ2（忍者武雷伝説付）	8,900円
メガCD2（コズミックファンタジー、ヘビーノバ付）	18,900円
メガジェット	7,000円

☎03-3258-9051［代表］
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル

XMD II	4,900円	アーケードPスティック	4,800円
XMD III	4,900円	RF I	1,600円
６Bパッド	2,000円	RF II	1,600円
クラスタースティックE'S	2,000円	アスキーパッドMD６	2,400円
ビデオ入力コードI	800円	フレッシュクリーナ	2,500円
ACアダプターI	1,200円	コードレスパッドセット	3,500円
ACアダプターII	1,200円	コードレスパッド	2,500円
ステレオDINコード	1,600円	ワンダーメガ用コントロールパッド	2,400円
セガマウス	3,500円	ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
セガタップ	2,000円	カラオケ	7,000円
６Bパッド達人	2,000円	カプコンパッドソルジャー	1,600円
ファイタースティックMD	3,200円		

メガCD新作コーナー

ロードス島戦記	2,800円	リーサルII（銃付）	11/25	7,000円
シャイニングフォースCD	5,500円	リーサルII（ソフトのみ）	11/25	5,500円
キャプテン翼	5,500円	ザスティファイヤー	11/25	2,000円
バトルコープス	5,600円	ソウルスター	11/25	5,600円
ジュラシックパーク	5,500円	餓狼スペシャル	12/16	6,200円
スターブレード	5,500円	サムライスピリッツ	12/22	6,200円
スターウォーズ	6,200円	大封神伝	12/29	6,200円

アイルロード	4,800円	ダイナミックカントリークラブ	2,800円
アフターバーナー III	4,800円	ダンジョンマスター２	3,000円
アルシャーク	2,800円	天舞メガCD	500円
アルスラーン戦記	3,800円	Vay CD	2,000円
Aランクサンダー	3,800円	デトネイター・オーガン	2,000円
AX101	2,000円	デス・ブリンガー	3,800円
アークス I,II,III	2,000円	デバステイター	2,000円
アーネストエバンス	1,000円	天下布武	2,000円
アネット再び	2,000円	電忍アレスタ	2,000円
ウィングコマンダー	4,800円	ナイトトラップ	2,800円
ウルフチャイルド	400円	忍者ウォリアーズ(CD付)	3,000円
江川のプロ野球CD	3,000円	ノスタルジア	2,000円
ぎゃんぶらぁ2	2,000円	信長覇王伝	6,800円
クイズスクランブル	1,500円	バリアーム	2,000円
クラシックディスク（4ソフト入）	1,000円	ブラックホールアサルト	900円
ゲームのかんずめ 1	2,000円	フェイエリア	1,500円
ゲームのかんずめ 2	2,000円	ブライ	900円
元朝秘史(ジンギスカン)	3,800円	プリンスオブペルシャ	400円
コズミック・ファンタジー	500円	プロ野球スパーリング	1,000円
サード・ワールド・ウォー	2,000円	ファイナルファイト	900円
サイボーグ009	2,000円	ヘビーノバ	400円
サンダーストームFX	1,000円	ヘブリーシンフォニー	4,800円
サンダーホーク	3,800円	ぽっぷるメイル	4,800円
シムアース	1,800円	マイクロコズム	4,800円
シュバルツシルト	3,800円	マイト&マジックIII	3,800円
シルキーリップ	2,800円	モンキーアイランド	2,900円
ジャガーXJ	3,000円	ゆみみみっくす	2,800円
雀豪ワールドカップ	5,800円	夢見館の物語	2,800円
CD三国志3	2,000円	ライズオブザドラゴン	1,000円
真・女神転生	3,800円	らんま1/2	3,800円
スイッチ	2,000円	LUNAR	2,800円
ソニックCD	2,800円	ロードブラスターFX	4,800円
ソルフィース	500円	ワンダードッグ	400円
ダークウィザード	3,000円	笑うせぇるすまん	2,000円

アークスオデッセイ	2,000円	コラムスIII	3,800円	ゼロウイング	2,000円	バトルトード	1,800円	メガロマニア	2,800円
ああ播磨灘	1,400円	ゴールデンアックスII	2,000円	戦場の狼II	2,800円	バトルゴルファー唯	1,500円	メタルファング	3,800円
アウトラン	3,800円	ゴールデンアックスIII	2,800円	ゾウゾウゾウ	3,000円	パトレイバー	4,800円	モータルコンバット	3,000円
アウトラン2019	3,800円	サイドポケット	4,800円	ソニックI	2,000円	バハムート戦記	900円	モータルコンバットII	6,000円
アウトランナーズ	4,000円	サイオブレード	2,800円	ソニックII	2,800円	パルスマン	4,800円	モンスターレア	300円
蒼き狼と白き牝鹿	5,800円	サンダーフォースII	3,800円	ソニックIII	3,500円	パワーモンガー	2,000円	モンスターワールドIII	500円
アトミックロボキット	1,000円	サンダーフォースIII	3,000円	ソニックスピンボール	2,800円	PGAゴルフ２	3,000円	モンスターワールドIV	3,800円
アローフラッシュ	1,000円	サンダーフォースIV	1,000円	ソーサルキングダム	3,800円	ビーストウォリアーズ	3,800円	幽遊白書外伝	2,000円
アラジン	1,900円	サンダーフォックス	500円	大航海時代	5,800円	ひょっこりひょうたん島	400円	ヨーロッパ戦線	2,000円
アンデッドライン	2,800円	サンダープロレスリング列伝	1,000円	太閤立志伝	5,800円	ファンタシースターIV	2,900円	ラングリッサーII	7,000円
イースIII	4,800円	三国志II	2,000円	太平記	300円	ファンタシースター復刻版	2,800円	乱世の覇者	4,800円
ヴァリスIII	2,800円	斬〜夜叉円舞曲	1,000円	大魔界村	3,000円	V.V（ヴィ・ファイブ）	4,800円	ランドストーカー	900円
ウィザードオブイモータル	3,000円	紫禁城	2,000円	ダイナブラザーズII	3,800円	プロフットボール	900円	ランパート	3,800円
ヴィクセン357	4,800円	G-LOC	2,800円	ダイナマイトヘッディー	4,600円	プロホッケー	900円	雷電伝説	2,800円
ウィプラッシュ	1,500円	シーザーの野望II	4,800円	ターボアウトラン	2,000円	ふしぎの海のナディア	4,800円	龍虎の拳	2,000円
ヴェリテックス	2,000円	Jチャンピオンサッカー	3,000円	タスクフォースEX	2,000円	ファイヤムスタング	3,000円	レッスルボール	4,300円
ヴォルフォード	2,000円	Jリーグプロ完全版	2,800円	タズマニア	900円	ファステスト1	500円	レンタヒーロー	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	シャドーオブザビースト	1,000円	ダライアスII	2,800円	ファンタジア	500円	ロイヤルブラッド	5,800円
エイリアンストーム	2,000円	シャドーダンサー	700円	ダーウイン4081	2,000円	フェリオス	1,000円	ロケットナイトアドベンチャーズ	3,800円
A列車で行こう	1,000円	シャイニング&ザダクネス	2,000円	ダーナ	2,000円	ぷよぷよ	1,900円	ロードモナーク	3,800円
エグザイル	2,000円	シャイニングフォース	2,800円	ダブルドラゴンII	2,000円	フリントストーン	2,800円	ロードラッシュ	1,900円
エターナルチャンピオンズ	4,800円	シャイニングフォースII	2,900円	WWFロイヤルランブル	3,800円	ブルーアルマナック	2,000円	ロードラッシュII	3,800円
F117ステルス	3,800円	ジャンクション	500円	タントアール	3,500円	ブロックアウト	500円	ロードブラスターズ	2,800円
エリミネートダウン	2,000円	ジャングルストライク	4,800円	チェルノブ	3,800円	ベースボール2020	3,000円	ロボコップ対ターミネーター	3,800円
SDヴァリス	2,000円	雀皇登龍門	3,800円	チキチキボーイズ	400円	ペーパーボーイ	3,800円	ローリングサンダーII	2,000円
F1サーカスMD	2,800円	ジュエルマスター	500円	ツインクルテール	4,800円	ヘビーユニット	2,000円	ワードナーの森	1,200円
NBAプレイオフ	3,800円	JUJU伝説	1,800円	TMNT I	3,800円	ベアナックル	2,000円	ワニワニワールド	1,000円
LHXアタックチョッパー	3,800円	ジュラシックパーク	3,800円	TMNT II	3,800円	ベアナックルII	2,800円		
エレメンタルマスター	2,000円	ジョーダンVSバード	2,800円	提督の決断	6,000円	ベアナックルIII	4,800円		
オーサムポッサム	3,000円	ジョーモンタナF	1,000円	ディックトレーシー	700円	ペブルビーチの波濤	4,800円		
カース	1,500円	ジョーモンタナII	2,000円	ディノランド	700円	ヘルツオークツヴァイ	2,000円		
カメレオンキッド	1,000円	ジノーグ	1,000円	デンジャラスシード	2,800円	北斗の拳	2,000円		
ガイアレス	2,800円	修羅の門	2,800円	テクモワールドカップ	2,800円	ポピュラス	700円		
火激	2,500円	新創世記ラグナセンティ	4,800円	デビッドRバスケットボール	1,000円	ホリフィールドボクシング	400円		
餓狼伝説	2,000円	スーパーH・Q	3,800円	トージャム&アール	1,000円	ボールジャックス	3,000円		
ガンスターヒーローズ	1,900円	スーパー忍II	1,400円	トッププロゴルフ	2,000円	マーブルマッドネス	4,600円		
ガントレット	4,800円	スライムワールド	3,800円	トッププロゴルフII	3,000円	マスターオブモンスター	2,000円		
キリングゲームショー	800円	スティールタロンズ	3,800円	ドラゴンズリベンジ	5,500円	マスターズゴルフ	2,000円		
ギャラクシーフォースII	1,000円	ストームロード	500円	ドラゴンボールZ	4,800円	まじかるタルるートくん	2,600円		
究極タイガー	2,000円	ストリートスマート	3,000円	ドリームチームUSA	3,800円	まじかるハット	1,000円		
キングオブザモンスターズ	2,800円	ストIIダッシュプラス	2,500円	ドッジ弾平	2,600円	マジンサーガ	900円		
キングコロッサス	1,000円	スーパーエアウルフ	3,000円	ドナルドダック	1,000円	マスターオブウェポン	2,800円		
キングサーモン	2,800円	スーパーハイドライト	2,000円	中島F1グランプリ	1,000円	マーベルランド	2,800円		
空牙	3,800円	スーパーモナコGP	900円	中島悟のF1ヒーロー	2,000円	魔天の創滅	2,000円		
クラックダウン	1,000円	スーパーモナコGPII	900円	中島スーパーライセンス	4,800円	魔物ハンター妖子	1,800円		
クライング	2,000円	スタークルーザー	2,800円	忍者武雷伝説	500円	港のトレイジア	2,000円		
グラナダ	500円	スパイダーマン	700円	熱血ドッジサッカー編	2,800円	ミッキーマウス	3,000円		
グランドスラム	3,800円	スピードボール２	4,000円	信長の野望	2,000円	ミッキー&ドナルド	1,400円		
クルーボール	900円	スプラッターハウスII	2,800円	ハイパーダンク	3,800円	ミッドナイトレジスタンス	2,800円		
クールドバスター	4,800円	スプラッターハウスIII	1,800円	ハイブリットフロント	6,000円	ミュータントリーグ	2,000円		
グレイランサー	4,800円	スペースインベーダー	1,500円	パーティークイズメガQ	3,800円	武者アレスタ	4,500円		
ゲイングランド	2,000円	スペースハリアII	3,000円	パチンコクーニャン	3,800円	夢幻戦士ヴァリス	2,000円		
ゴーストバスターズ	500円	セイントソード	2,000円	バッドオーメン	2,800円	ムーンウォーカー	1,000円		
コラムス	2,000円	セーラームーン	5,800円	バッドマンリターンズ	2,800円	メガトラックス	700円		

ゲーム・ギア

GGプラスワン（ソニック&テイル又はミッキーマウス） **10,000円**

オートチューナー	8,500円	バッテリーパック	4,800円	ビックウィンドー	1,800円
カーアダプター	2,500円	AVケーブル	800円	対戦ケーブル	1,000円

■500円コーナー
キネッティコネクション
ザ・プロ野球

■1,000円コーナー
コラムス
ファンタジーゾーン
GG忍II
ドラえもん
アウトラン

■1,500円コーナー
アレスタII
ガンバレゴルビー
自己中心派
ジョーモンタナF
斬ギア
ドナルドダックII
ドラゴンクリスタル
パット&パター
ベアナックルI
ベアナックルII
大戦略
ヘッドバスター

■2,000円コーナー
ウディーポップ
エターナルレジェンド
サイキックワールド
オリンピックゴールド
キック&ラッシュ
アルティメイトサッカー
好牌I
好牌II
レミングス
トム&ジェリー
ウィンブルドン
紫禁城
シャダムクルセイダー
チャックロック
ぷよぷよ
ポップブレーカ
パンパイヤ
ソニック&テイル
エコーザドルフィン

■2,300円コーナー
アラジン
ソニックII
タントアール
まじかるタルるート
マクドナルド
モナコGPII
GGリーグ
幽遊白書外伝

■2,600円コーナー
ダイナマイトヘッディー
GGなぞぷよ３
タンクキッズ
幽遊白書II
GGリーグ94

■3,000円コーナー
シャイニングフォース外伝I
シャイニングフォース外伝II
ソニックドリフト
なぞぷよII
フェイスボール 2000
魔導物語I

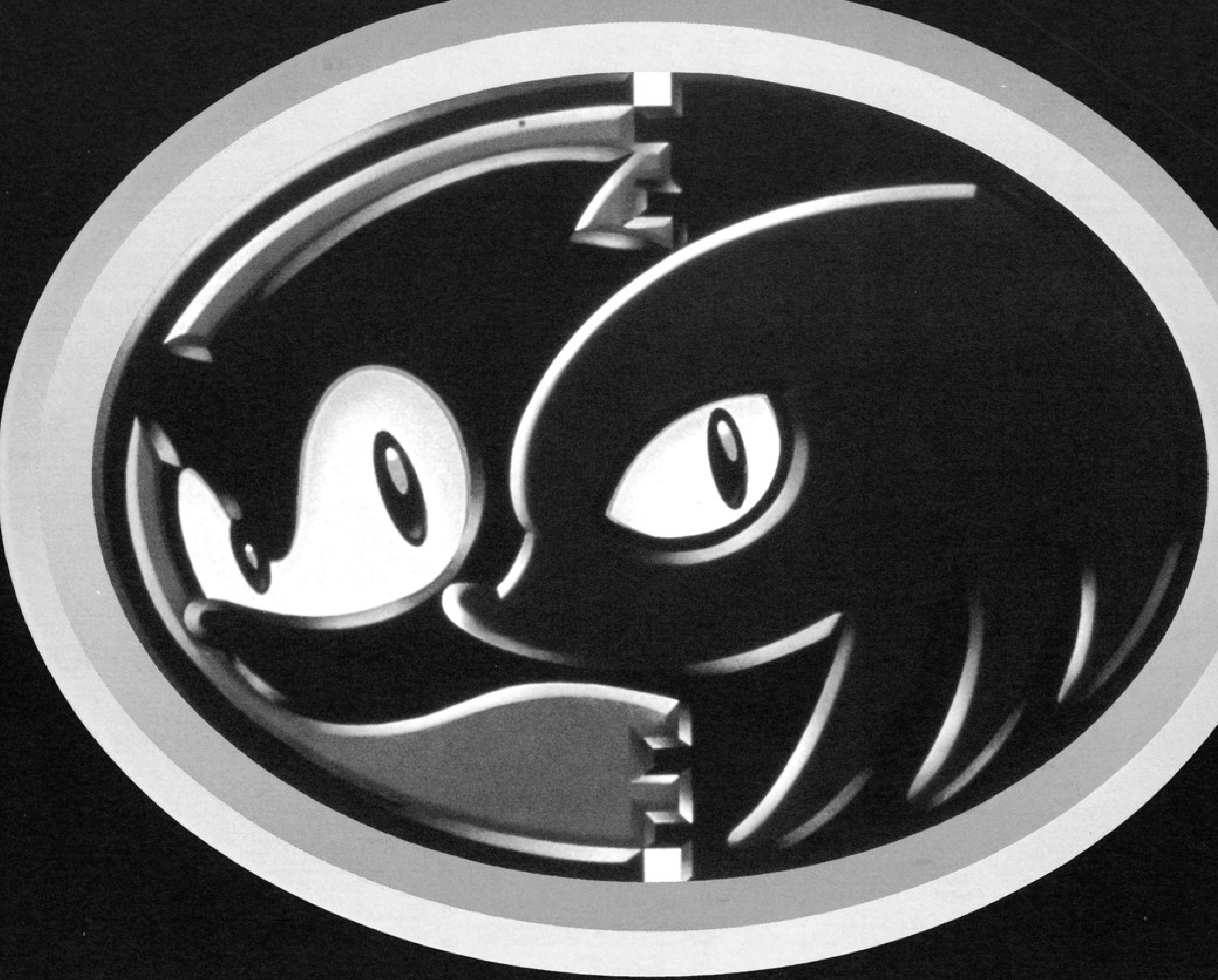
■3,500円コーナー
魔導物語II
GGモータルコンバット
GG Jリーグプロストライカー
GGワールドダービー
GG女神転生外伝
モータルコンバットII

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）
●土曜日は、定休日です。

申し込み方法　電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意　商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、１コ目は800円です。２コ目から１コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456（TELは03-3258-9051　受付10:00〜19:30）●書留の場合はおつりのないようにお願いします。



SONIC & KNUCKLES
SONIC THE HEDGEHOG 3

ソニックシリーズ最新作「ソニック・アンド・ナックズ」
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ３」待望の初ＣＤ化。
メドレー、アレンジ曲を含む全１２曲収録。

10.19 ON SALE

税込定価￥2,300（税抜価格￥2,233）ALCA-5015 G.M.O.

01.THEME OF "SONIC & KNUCKLES" 02.MUSHROOM HILL
03.FLYING BATTERY 04.THE BOSS 05.SANDPOLIS 06.LAVA REEF 07.RINGS AND DIAMONDS LAND
08.SKY SANCTUARY 09.DEATHEGG 10.BOSS THE BOSS
11."SONIC & KNUCKLES" RE-MIX 12.THEME OF "KNUCKLES"

この商品は、「ソニック・アンド・ナックルズ」及び、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ３」（メガドライブ）の両方のゲームソフトに重ねて使用されている曲をもとに新たにレコーディングされた音楽ＣＤです。

発売 アルファミージック株式会社　販売 東芝EMI株式会社　

Alfa

今月はゲーム機本体がとってもお買い得ですよ

出前気分でピッポッパッ！安心確実コレクトサービス！

それがブルズ・アイの通信販売です!!

大募集！

本ページ右側の「ベストセレクション」で紹介しているゲームのイラストを読者の皆さんから募集したいと思います。

気になる賞品は描いていただいたモトネタのゲームをまるごと1本差し上げます。つまり、お金を出さずとも欲しいゲームソフトが手に入るかもしれないのです。絵心のある読者の皆さん、奮ってご応募下さいね。

応募作品はハガキに黒または青一色でお願いします。

残念ながら絵心の薄い読者の皆さんにはこちら。同じく「ベストセレクション」の紹介文も大募集します。100文字程度で簡単なゲームの紹介を書けばOK！イラスト同様、賞品はまるごとソフト1本です！ただ、掲載スペースの都合上、内容を一部訂正または削除する可能性がありますので、ご了承下さい。

最後に、掲載の都合上、ソフトの発売日が10月8日以降のゲームから募集をはじめますので、お間違えのないようにお願いします。

提督の決断



作／兵庫県・下中健之さん

特選超目玉商品

480円均一

MD	太平記
	ひょっこりひょうたん島
	チキチキボーイズ
	ホリフィールドボクシング
MCD	ブラックホールアサルト
	プリンスオブペルシャ
	ウルフチャイルド
	ワンダードッグ
	惑星ウッドストックFHB

880円均一

MD	タズマニア
	スーパーモナコGPII
	ランドストーカー
	マジンサーガ
	バハムート戦記
	プロフットボール
	プロホッケー
	クルーボール
	ザ・キックボクシング
MCD	ブライ～八玉の勇士伝説～
	セガクラシック
	ファイナルファイトCD
	プロ野球スーパーリーグ
	デトネイターオーガン

980円均一

GG	コラムス
	ザ・GG忍II
	ドナルドダック4つの秘宝
	アウトラン
	スーパーゴルフ
	対戦麻雀・好牌
	ファンタジーゾーンギア
	ぎゅわんぶらぁ自己中心派

1980円均一

MD	アイラブミッキー&ドナルド
	ロードラッシュ
	PGAツアーゴルフII
	ストリートファイターIIダッシュプラス
	ガンスターヒーローズ
	アラジン
	ぷよぷよ
	ソニックスピンボール
	エコーザドルフィン
	タイムドミネーター

1980円均一

MD	キャプテンラング
MCD	スイッチ
	三国志III
	ぎゅわんぶらぁ自己中心派2
	アルスラーン戦記
	真・女神転生
	夢見館の物語
	ナイトトラップ
	ロードス島戦記
	AX101
GG	ベアナックルII
	上海II
	ジュラシックパーク
	ソニック&テイルス
	ぷよぷよ
	エコーザドルフィン
	ソニックザヘッジホッグ2
	タントア～ル
	シャイニングフォース外伝I
	魔導物語1～3つの魔導球

2980円均一

MD	モンスターワールドIV
	ファンタジースター～千年紀の眠りに～
	シャイニングフォースII
	チャンピオンズワールドクラスサッカー
	チャックロックII
MCD	Aランクサンダー
	バトルファンタジー
	爆伝～アンバランスゾーン
GG	シャイニングフォース外伝II

3980円均一

MD	ソニックザヘッジホッグ3
	ドラゴンボールZ武闘伝
	V.R.
	信長の野望・全国版
	大航海時代
MCD	F1ヘブンリーシンフォニー

4980円均一

MD	ヨーロッパ戦線
	太閤立志伝
	蒼き狼と白き牝鹿
	提督の決断
	ラングリッサー
	餓狼伝説2

※商品は十分用意していますが、万が一品切れした際はご容赦下さい。

パーツ関係もますます充実

MD	専用コードレスパッドセット	3840円
MD	専用コードレスパッド単体	2400円
MD	専用コントロールパッド達人	1500円
MD	専用ファイティングパッド6B	1980円
MD	専用CPSパッドソルジャー	1500円
MD	専用モノラルディンプラグコード	640円
MD	専用ACアダプター	1200円
MD2	専用ステレオディンプラグコード	1600円
MD2	専用モノラルディンプラグコード	640円
MD2	専用ACアダプター	1200円
GG	専用オートチューナーパック	9980円
GG	専用バッテリーパック	5440円
GG	専用カーアンテナ	2780円
GG	専用カーアダプター	2780円
GG	専用対戦ケーブル	1120円

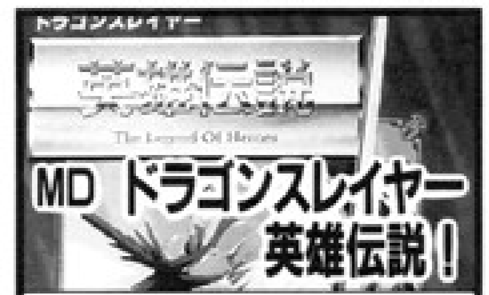
BEST SELECTION

～今月はここいらあたりが要チェックですぜ～



定価7800円を **5460円**

実はこの原稿を書いている時点では、内容が全くわかっていません。ごめんなさい。小売店すら謎のヴェールに包み込んでしまったこのゲーム、今月号を読破した諸兄の判断におまかせします。（10月18日発売予定）



定価8800円を **5980円**

メガドラでは貴重ともいえる初心者向けのRPGゲームです。いろいろな部分に改良が加えられているのでさらに親しみやすくなっています。ついでにお値段の方も親しみやすくなってますので、ぜひどうぞ。（発売中）



定価9800円を **6860円**

ゲームセンターでひときわ異彩を放っていた格闘ゲームがメガドラに登場します。なにはともあれとりあえずババア（失礼）でしょ。某格闘ゲームのミゾグチさんのように存在感はバツグンです。（11月発売予定）

予約受付大募集！ドンと来なさい来て下さい!!

MD	豪血寺一族	11月発売予定
	サムライスピリッツ	11月18日予定
	魔導物語1（仮題）	年内発売予定
	サージングオーラ	年内発売予定
	ぷよぷよ通（2）	12月発売予定
	エイリアンソルジャー	発売日未定
MCD	餓狼伝説スペシャル	12月発売予定
	サムライスピリッツ	12月発売予定
	LUNAR ETERNAL BLUE	12月発売予定

☆ここに掲載されている新作の販売価格は定価×72%ぐらい（消費税込み）と考えて下さい。

メガドライブ2	7980円
ぷよぷよ付きMD2	8800円
ガンスター付きMD2	8800円
MD2+1ソニック3	9800円
メガ-CD2（フレッシュクリーナー付）	17800円
GG+1ソニックドリフト	9800円

①翌日到着にこだわります！（一部の地域の人、ごめん）
②発売日7日前までに予約すると良い事があります！
③ご希望があれば詳しい商品リストを差し上げます！
④次回掲載分はチェックしないと後悔するかも。
セガサターン・32Xあたりもそろそろ…。

ファミコンショップ BullsEyE ブルズ・アイ

★発送料がお安くなりました★
全国どこでも送料＋手数料込み 1200円でお届けします!!
（何本頼んでも、本体を含んでも追加はありません！）

●香椎店　福岡市東区千早5-20-1ユーマイビル2　1F
●大橋店　福岡市南区大橋2-14-18　森山ビル1F
●南片江店　福岡県福岡市城南区南片江2-27-18ブライトマンション1F

まずはお電話：092(865)2009

受付時間：朝10時から夜8時まで／定休日：毎月第1・第3火曜日〈☆価格は税別です（一部特典分を除く）〉

特集 発売まで１カ月！

セガサターン急速接近中!!

Xデーは11月下旬!? 発売目前のセガサターン超最新情報＆スーパー32X新着画面を超満載!!



11月下旬のセガサターン発売まで、あと約１カ月！　今回は「バーチャファイター」をはじめ、急速に完成度を高めつつあるセガサターンソフトの超最新情報と今までベールに包まれていたセガサターン本体の詳細を完全レポート。いよいよ、セガ次世代マシンのデビューまでのカウントダウンが始まった。32Xも含め、直前情報を見逃すな!!

イラスト協力：セガAM２研

AM R&D DEPT #2





これがセガサターンの起動画面だ。電源を入れると、画面中央にポリゴンが集まりはじめ、しだいにロゴが形成されていく。この後、ゲームソフトが入っていれば自動的にスタートする。

11月下旬 君は SEGASATURN に出逢う



これが「サターン」規格のマークだ。対応ハードにはこのマークが表示される予定。

これまで、その潜在能力のみが語られてきたセガサターンの全貌を一挙公開。各部の構造から使い勝手まで、セガサターン本体を穴の開くほど見て触って取材を敢行!





セガサターン本体を操作してみて、まず感じることはゲームマシンとしての基本的機能以外にも気配りが利いた盛りだくさんの機能をもつマシンであるということ。音楽CDの再生はもちろんCD-Gにも対応している他、通常の音楽CD再生時にボイスキャンセルをしてカラオケができたり、サラウンド調節ができたりと、一見してまるでオーディオ機器といったイメージだ(詳しくは、各コラムの写真を参照してほしい)。

拡張性もカートリッジスロットをはじめとする各種スロットが設けられていて、かなり高そう。当初の発表どおりビデオCD(MPEG)にオプションで対応、さらにフォトCDや電子ブックもオプションで対応予定。また、家庭用通信カラオケ端末として使う計画もある。

セガと日立、ビクター、ヤマハが総力をあげて作りだした次世代ゲームマシン、セガサターン。ゲームマシンとしてのハイパフォーマンスはもちろんのこと、マルチメディアマシンとしての可能性にも期待したい。

セガサターンコントロールパッド

セガサターンには専用のコントロールパッドが1個付属されている。これまでのメガドライブ用6ボタンに、L・Rボタンを加えた8ボタンで、あらゆるソフトに対応できるほか、サイズも6Bパッドよりやや大きくして、手になじみやすくした。本体には1個のみの付属だが、対戦などを楽しみたい場合は、別売り(HSS-0101)が2,500円で用意されている。

またボタン同時押しでゲームのソフトリセットができる(ソフトによっては未対応)他、音楽CDの再生時にも各ボタンが再生、早送りなど細かい操作に対応するなど、便利さが追求されている。

コントローラーはこの他にも、「バーチャスティック」、「シャトルマウス」、そして「レーシングコントローラー」がセガから発売予定で、サードパーティーからのオプションも充実しそうだ。



6Bパッドを練り直し大きさを改善。また側面上方にL・Rボタンをつけた8ボタンのセガサターンコントロールパッド。写真はサンプル版で、製品版は表面に若干の艶消し処理が施される。別売りは2,500円。



メガドライブの6Bパッドと比較すると、一回り大きい。残念ながら端子が違うため互換性はない。

前面パネル



本体の手前にはパワーボタンとリセットボタン、それにパワーランプとアクセスランプがある。

前面パネルにはコントロール端子が2つあるのみ。すっきりしたデザインが特徴だ。

カートリッジスロット

本体上面のカートリッジスロットは、メガドライブよりもややスリムだが、用途は多彩だ。CDプレイヤー部を利用してビデオCD、フォトCD、電子ブックなどの再生を可能にする機能拡張アダプター（すべて発売時期未定）や、本体のメモリ不足を補う「パワーメモリー（仮）」（容量／発売時期未定／予価4,800円）などに利用できる。もちろんROMカートリッジによるゲームソフトにも対応している。サターンの可能性を最も秘めている部分とも言えそうだ。

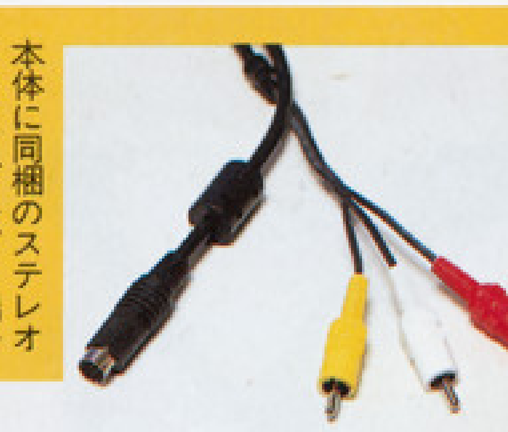


カートリッジ方式の採用で、大容量のメモリや多彩な拡張機能が可能だ。

背面パネル



本体背面の右側には電源ケーブル用の端子とAV出力端子、それに拡張通信端子がある。拡張通信端子は、ゲームギアの通信端子に似た形状で、通信機能を持った周辺器機との接続に使われる予定だ。AV出力はメガドライブなどと同じく、専用のケーブルを使って（メガドライブとの互換性はない）AV器機と接続する。S端子やRF出力用の専用ケーブルも発売同時期に用意される予定。

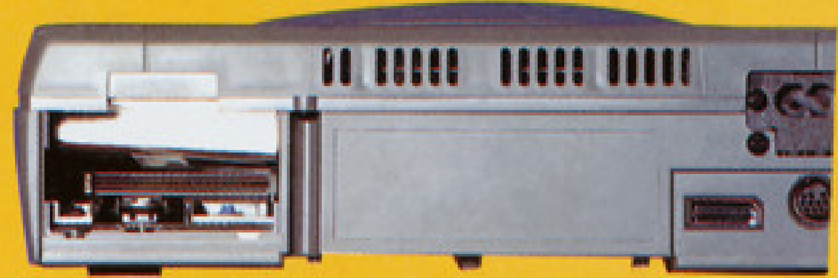


本体に同梱のステレオAVケーブル。S端子やRF出力用は別売り。



電源は念願の（?）AC100V。これで、コンセントもスッキリ。

増設スロット



奥行きがかなりある第2のスロットは、将来的に標準装備になるようなオプションの装着が考えられる。

背面の左側のフタを開けると、手前にはデータセーブと内蔵時計用のリチウム電池ソケット、マスターリセットスイッチがある。さらにその奥に第2のスロットが確認された。どのような目的に使われるかなどは、今のところ不明だ。



コントロールパネル



コントロールパネルは、音楽CDなどの再生コントロール、内蔵メモリの管理や各種設定が行える（ちなみにメガCD2と同じく、専用ソフトをセットして電源を入れると、ゲームが起動する）。

CDプレイヤー部はメガCD同様に、音楽CDの他、標準でCD－Gに対応。曲順の設定やリピート、さらにイントロ再生やピッチコントロールといった高級機なみの機能も持っている。また本体内のDSPを使ったサラウンド効果や、ボイスキャンセラーも楽しめる。

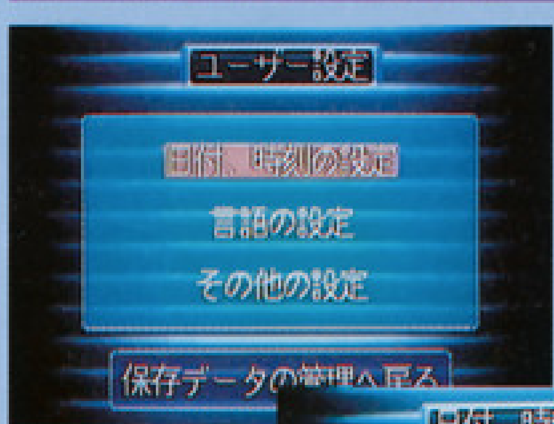
この他、パネル表示言語の変更など細かいユーザー設定が可能で、時にはパネル表示を消して、宇宙空間のデモをぼーっと眺めるといった楽しみ方もできる。



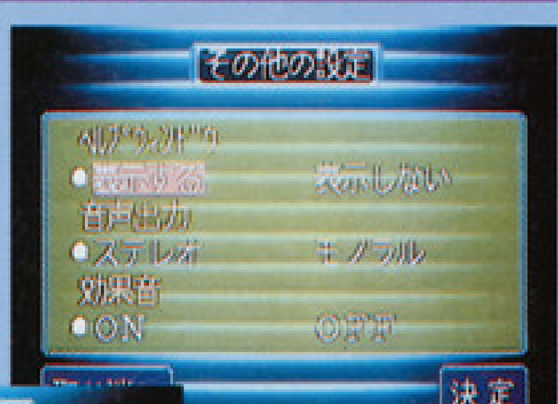


音楽CD再生のピッチコントロールやリピートなどマルチプレイも自在。内蔵のDSPを使って、サラウンド効果や、ボイスキャンセルが簡単に行える。

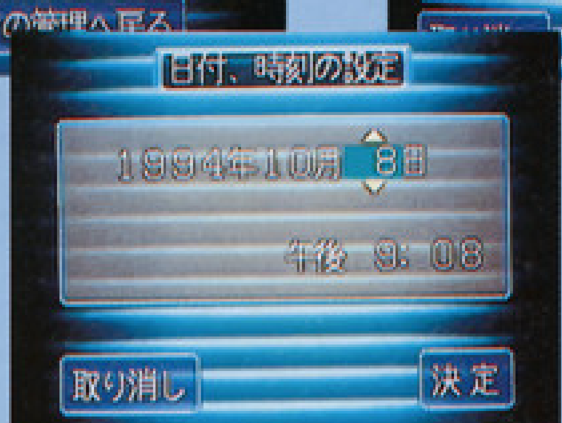
ユーザー設定もできる!



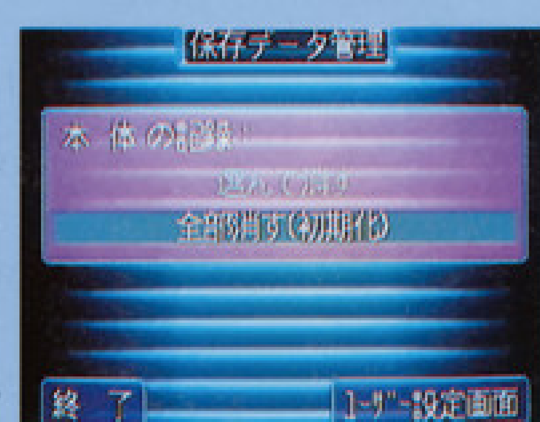
ユーザー設定はこの3つがある。こんな機能がわざわざついているのはなぜ？



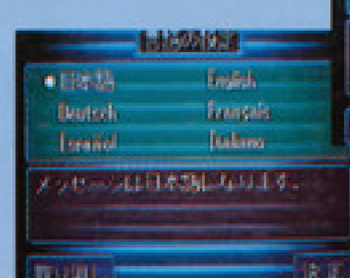
効果音をハード設定で消してしまうことができる。意外とうれしい機能かも。



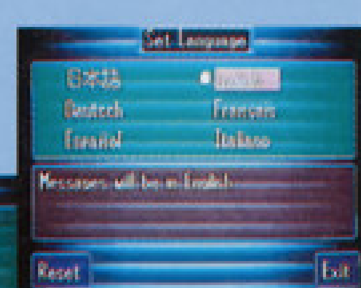
日時の設定もできる。直接ゲームには関係ないが拡張機能のためか？



保存データの管理画面。本体のメモリは256Kビットだ。



表示言語も6カ国から選べる。基本は日本語だけど……。



英語にするとこうなるわけだ。勉強にもなるね。

周辺器機

レーシングコントローラー



デイトナUSAと同時発売が予定されている「レーシングコントローラー」（価格未定）。

バーチャスティック



本体同時発売の「バーチャスティック」（4,800円）。この値段設定はかなりお得！

シャトルマウス



「シャトルマウス」（3,000円）の対応ソフト第一弾は「MYST」になる予定。

マルチターミナル6



「マルチターミナル6」（3,800円）は「ビクトリーゴール」と同時発売になる予定だ。

11月18日、日本ビクターからもサターン出現!
V・SATURN

セガサターンのフォーマットを共同開発してきた日本ビクターから、もう1つのサターンが登場する。その名もV・サターン。「サターン」はゲーム業界の標準規格として定着していくかもしれない!



完全コンパチのビクター・サターンはファッショナブルなツートンカラー!

これまでもメガドライブの互換機ワンダーメガを販売していた日本ビクターから、セガサターンの完全互換機が発表された。一部でビクターサターンと噂されていたこのハードの正式名称は「V・サターン」。スペックや形はセガサターンとまったく同じだ。違いはボディのカラーリングがツートンになって、よりファッショナブルに仕上がっている他、スイッチ類の配色に多少の違いがある程度。本体上面のロゴもセガサターンと同じ書体で作られていて、まさに双子のマシンといったところだ。

発売日もセガサターンと同じ11月下旬、価格についてもほぼ同じになる予定だ。販売はこれまでのワンダーメガと同様に家電量販店や玩具店を中心に行われるが、お店によっては、2つのサターンが並んで展示されるなんてこともありそうだ。

共同開発を行った日立やヤマハからも、今後互換機能を持ったハードやオプションの登場がありそうだ。



オーディオ機器を意識してか、やや落ち着いた色を使ったツートンカラーが特徴のV・サターン。写真はサンプル機で、製品には「サターン規格」を表すロゴなどが入る予定だ。

コントロールパッドやA/V出力なども全く同じ。今のところコードレスパッドなどの追加は考えていないそうだ。

日立製作所に聞く! セガサターンへの期待と今後のプロジェクト

家電・情報メディア事業統括本部 **遠藤俊義** 本部長



マルチメディアシステム事業部がサターンに関するプロジェクトを担当する。

テレビにCPUが入っていくことで多彩な情報を映してくれるでしょう

セガサターンにはメインCPUのSH2を供給する他、SH1を使ったCD-ROM部分のボード開発などをビクターさんを含む3社共同で行いました。特にCD-ROMのゲーム機と言った場合、どうしても読み込みスピードが遅いですよね。そういう部分も含め、このハードは、現在マーケットにある非常に大きな期待に応えられると思います。

家庭においての情報端末は、パソコン側からはこれまでもアプローチしてきたわけですが、家電の主力であるテレビからのアプローチは、受信機としてのテレビとしてしか行っていなかった。今後テレビが端末になり、つまりテレビにCPUが載っていく場合、つながっているゲーム機があり、そのゲーム機が非常に強力になってきたのですから、我々としてはゲーム機+テレビをそれだけに終わらせずに、情報端末としてのいろんな役割を担わせていくということを考えたい。当面はスタンドアローン的な使い方が非常に強調されると思いますが、いずれはそれが通信回線とつながって、テレビの画面にいろいろな情報を映していくでしょう。

これを踏まえて、我々の互換ハードは基本的にサターンをベースにしていますが、プラス1のある商品にしようと、来年の春ぐらいの発売をめどに企画を進めています。

販売面でも日立家電が「日立メディアフォース」を設立し、一緒にやらせていただくことになっていますし、ソフト面でもサターンベースでできるものに向けて、すこしずつ試行をしています。今年の5月にパソコンで「セレスティア」という星座のソフトをグループ会社から売り出したり、アプリケーションソフト開発を行う「メディアプロ」を日立グループで設立したり、IBMさんなどと共同出資で「デジタルハリウッド」というCGに絡んだ人材育成を行う会社を設立しています。サターンのようなハードのソフト開発の人材というのは、本当に少ないんですよね。



IBMやビジュアルサイエンス社とともに新会社を設立。

日本ビクターに聞く! セガサターンへの期待と今後のプロジェクト

AVアミューズメント事業推進室 **江崎順一** 室長

まずはサターンというハードの浸透が大切 Vはビクター、そしてビクトリーのVです



日本ビクターは'91年の7月からセガと提携しワンダーメガなどの互換機を発売。

サターンはセガさんを核に、日立さんとヤマハさん、そして日本ビクター4社の共同プロジェクトだと言えます。その中でビクターが関わっている部分は大きく分類すると7つあります。1番目は2倍速の高性能CD-ROMドライブの開発と製造供給です。従来のビクターのノウハウと、ワンダーメガで培った経験を踏まえて、ゲーム機に適した性能と信頼性、量産化を実現しています。2番目にシステム規格の開発。第3番目は画像圧縮技術の部分。第4番目がサターンソフト制作のためのオーサリングツールの開発と製造への協力。5番目が新セキュリティ(プロテクト)システムなどを含めた、サターンのCD-ROMフォーマット開発。それから6番目は、共同開発とは言えませんが、ビクターグループをあげてのサターン用ソフトの制作・販売です。ビクターエンタテインメント、パックインビデオ、それにＥＡＶですね。



業界標準を狙うＶ・サターン。次はユーザーの要望を取り入れた機能をつけたいとのこと。

そして、7番目が互換機「Ｖサターン」の同時発売です。ゲーム機はもちろんソフトが大切ですが、そのソフトが売れるためにはハードの普及台数が20～30万台程度ではダメです。まずはプラットホームを普及させて、勝ち馬にしていきたいです。Ｖはビクトリーのでもあるんです。

このＶサターンはすべてセガサターンと同じ規格です。つまり、今回はビクターも次世代ゲーム機としてスタートします。ですが、我々はサターンが次世代ゲーム機であると同時に、マルチメディアに対応するハードだと考えています。サターンシステムは、競合する他機種にはないような発展拡張機能が秘められている。ＣＡＴＶとか通信とかビデオＣＤなどは早い時期に可能になってきますね。我々共同プロジェクトのメーカーはそれを将来のマルチメディアへの架け橋にしていこうと計画しています。今は、それをいきなり表に出す必要はない。独自の展開よりもまず、このプラットホームをいかに百万、2百万台広めていくかです。

サターンは次世代機の中で必ず勝ち馬になると期待できます。その理由は、1点目は、発売時に超人気ソフトが存在する。第2に、開発メーカーの期待が非常に大きいこと。参入サードパーティーはもう200社を越えているでしょう。また、非ゲームソフト分野からも注目されています。3番目は、販売店やユーザーの期待度も非常に高いこと。4番目は、問屋さんを含めた再編成とか新しい会社形態などの新しい流通に対する期待ですね。これは非常に大きな意味があると思う。それから五番目がグローバル展開への期待ですね。海外では展開できないハードもありますから。やっぱりフォーマットはグローバル展開じゃないとダメですね。それから六番目は、将来マルチメディアへの架け橋の期待、この六点が他のシステムにはないサターンシステムの特徴ではないかと思います。

販売面に関して、これからはお互いに電気店ルートも玩具店ルートもどんどん広げていかなくてはならない。そこで、どちらを選ぶかはお客様に決めていただく。メンテナンスなどもお客様は重視しますから、その部分でも、競い合い、協力し合えればいいのではないでしょうか。

ヤマハに聞く! セガサターンへの期待と今後のプロジェクト

マルチメディア開発室 **北村嘉徳** 室長



商品企画の提携が始まったのは1年半前だが、部品供給はマークⅢに遡る。

サターンの性能とソフト次第で音楽疑似体験者を増やしていける

セガサターンに関しては当社の技術セクションが、セガさんのオーダーによる音源チップ供給をはじめ、画像処理関係や全体のシステムの部分で技術協力をしています。私達は、マーケティングの面から、今後どんな商品を出していくかを検討しているのですが、このセガサターンに標準で搭載されている音源部分の性能に関しては、自信がありますし、ハード全体の性能を見ても、我々が商品を企画した場合に、改めて追加する必要がないほどです。ただ、我々の発想からいきますと、コペラの時にマイクをつけたように、もっといろんな音楽がやりやすくなるインターフェイスが必要だと思います。サターンの仕様ですとMIDIの機能は持っているんです。ただ、IN／OUTが標準では1チャンネルなんですね。MIDIなどの特性を生かして音楽のいろんな展開に使おうと思いますと最低2チャンネルの双方向を実現しなければいけないでしょう。

実際の商品化はどういうソフトを作るかがすべてですから、半年から1年先になるでしょうね。

音楽は能力（スキル）を時間をかけて身につけないとなかなかできませんよね。でも楽器の演奏は場所と時間というものがどうしても限られる。何人かの人間が同時に集まって大きい音を出せるような状況は難しい。そんな状態をこのサターンが代わりに作ってくれるなら、音楽の疑似体験をできる人達が増えていくんじゃないかと思うんですね。



ヤマハの代表的な楽器ＳＹ99。この技術が応用されている!?

この疑似体験を与えるために、聴覚に加えて視覚が重要になってくる。このマシンが表現できるような映像は、これまでの楽器にはあまり関係がなかった。小さな液晶表示のできるシンセなんかもありましたが、いわゆる視覚的に訴えていく楽器というものは存在しなかったわけです。ですから、ノウハウのある音楽処理に加えて、画像処理の能力をどうのように生かしていくのかがポイントになるんじゃないかと思います。



特別インタビュー

セガサターン版「バーチャファイター」開発陣が語る！ セガサターン音源の魅力

今回セガサターンの音源について語ってくれたのは、セガAM2研サウンド課の中村、光吉両氏。セガサターンは、CDも併用できる分、アーケードからのアレンジも、積極的にできるとか。アーケード版以上の音が楽しめる？

「色数やポリゴン数がどうだとか」は語られながら、意外と話題にならなかった次世代機の音源の話。だが、セガサターンの音源には、業務用をも超える最高水準のものが積まれているという。そこでセガサターンも手掛けるサウンドチームに聞いてみた。

セガサターンの音源はどの業界用、家庭用機よりも優れている!!

本誌■かたや「バーチャファイター」、かたや「デイトナUSA」の曲を手掛けられたおふた方ですが、現在は何を？

中村■じつは、僕のほうは、今「バーチャファイター２」の作曲をやってるんですよ。アーケード版の「バーチャファイター」をやってた頃は、ほとんど自分１人でやってたんですけど、最近は分業制度が進みまして、セガサターン版のアレンジを光吉のほうにお願いして進めてます。だから、セガサターン版に関しては、横から「ああじゃない。こうじゃない」って言ってるだけですね（笑）。

セガサターンに関しては、ハードが新しいんで、もう少しじっくり詰めたいとこもあったんですけれど、基本的には、アーケード版の音をそのまま出そうとしてるんですよ。ですから、セガサターン版のアレンジのほうも基本的には「バーチャファイター」のオリジナルものにプラスαする感じです。

光吉■というわけで、私がアレンジの手伝いをしている光吉です（笑）。

本誌■まず、セガサターンの音源なんですが、実際に「バーチャファイター」を移植してみて、いかがですか？

中村■ハードウェアの機能としては非常に優れていると思いますよ。だから、非常に良い音も出ますね。実際、最初からセガサターンの音源を生かした作り方をするんなら、非常に優れたものが作れると思います。

本誌■もう少し具体的におうかがいしたいのですが、性能的にはアーケードのものと比べてどれくらいのものなんでしょうか？

中村■アーケードもコンシューマー（※家庭用）も含めて、たぶん今まで出ている音源の中では、一番優れているものだと思いますよ。

本誌■それはセガさんのものと比べてのことですか？

中村■たとえ他社のものと比べたとしても、これが一番優れてると思いますよ。こんな贅沢な音源がついてるゲーム装置はないってぐらい優れてますから（笑）。だから、普通の楽器としても、使えるようなレベルですよ。もちろん、アナログ部分とかは、変えなきゃいけないでしょうけど、音源自体が持ってる可能性といったら全然スゴイですね。

本誌■欠点はないんですか？

光吉■僕らは、アーケードをやってきたのが長いんですが、アーケードからコンシューマーに変わった時に一番感じるのは、メモリの少なさですね。特に「バーチャファイター」の移植でも感じますが、やっぱりメモリの制限っていうのは結構ツライところです。

中村■ただし、DSPを積んでいるので、そのDSPの持ってる可能性っていうのは非常に高いですよ。音源としても、CDの音と組み合わせられ



AM2研サウンド開発課 中村隆之氏

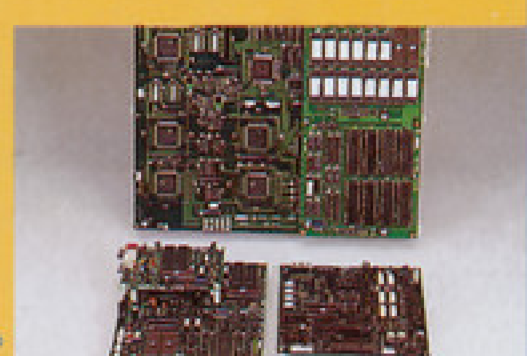
知る人ぞ知る「バーチャファイター」の作曲者。現在は「バーチャファイター２」を作曲中。代表作は「アウトランナーズ」「エキゾーストノート」MD「ベア・ナックル（※古代氏と共同）」「ウォーリーをさがせ」など。

ついに明かされた！これがセガサターンの音源スペックだ!!

〈主要スペック〉

- ●YAMAHA製サウンドチップ
- ●最高44.1KHz 16bitサンプリング
- ●最大32音同時発音
- ●各スロットの自由なFM結線が可能
- ●RAM　4MBit
- ●DSPによる自由度の高いエフェクト処理が可能

右の写真は業務用CGボードMODEL１の基板だが、MODEL２の音源スペックも１とまったく同じだ。セガサターンは、このMODEL１、２よりもCDが使える点やDSPによるエフェクトがかけられる点で、はるかに優秀だという。



上の本文中で業務用マシンの音源よりも優れていると書いたセガサターンの音源だが、左に載せたスペックをもとに、さらに詳しくその全貌に迫ってみるぞ。まず、最大同時発音数についてだが、セガサターンは最大32音を同時に出せるのに対し、業務用MODEL１は最大56音を出せるという。これだけを見ると、セガサターンの音源のほうが劣っているように思えるが、MODEL１の56同時発音は、BGMと効果音すべてを含めての同時発音数を示している。これに対し、セガサターンは、BGMをCDで流せば、あとは効果音などに32音も使えることになる。この点、セガサターンは有利というわけだ。

また、セガサターンならではの"DSPによる各種のエフェクト"についてだが、この機能は、業務用の音源にはない設計であり、これによって最大に出せる音色は、組み合わせによって無限の音色が作れるという（※例えば「デイトナUSA」のトンネル内のエンジンの音の微妙な変化なども容易に再現できるそうだ）。ただし、ここでいうFM結線の技術は、まだまだ難易度が高く、使いこなすのは将来的なことになるとのこと。とはいえ、それだけ将来に備えた音源設計がされているということが言えそうだ。



AM2研 サウンド開発課
光吉猛修氏

元S.S.T.BANDの一員で、現在は同じAM2研の並木晃一氏とB-univとして活動中。代表作は「デイトナUSA」「V.R.」「G LOCストライクファイター」「R360」など。右のプロフィールにも注目！

るし……。そこまでくると本当に普通の楽器と変わらないですから。

本誌■セガの最新CGボードのMODEL1やMODEL2と比べるとどうですか？

中村■いや、セガサターンのほうがいいですよ。セガサターンが劣るのはメモリの差ぐらいです。

本誌■それだけですか？

中村■それだけと言っても、そこが結構違うんですけどね。たとえばセガサターンの音源のメモリは4メガビットなんですけど、アーケードだと、メモリ数はその16倍くらいあるんですよ。16倍っていうことは単純に計算すると、パンチ音が10個しか入らないところが160個入るとか、10の言葉しか喋れないのが160個のセリフが言えるとか、それぐらい違うわけです。ただしセガサターンはCDからも音が出せますから、それはアーケード基板じゃ勝てない部分です。

本誌■すると、やろうと思えば、たいていのことはできると？

中村■いやあ、もう十分でしょう。

本誌■「デイトナUSA」って、歌ってるじゃないですか、ああいった音楽も、やろうと思えば？

光吉■やろうと思えば当然できます。ただ、それをどういうコンセプトで作っていくのかっていう部分で違ってきますよね。CDで流すのか、それとも基板のチップから流すのかっていうね。だから、形自体はどうなるかわからないですけど、少なくとも他社のハードよりはうまくできると思いますよ。

中村■セガサターン版の「バーチャファイター」は、音のデータ自体は、アーケード版のデータをそのまま使っていますから、基本はアーケードと同じなんですけど、ツメはCDのメリットを生かして作る予定です。具体的には、僕が直接ギターを弾いて(笑)、全体的な統一感を取るという感じですね。アーケード版のは、僕がギターを弾いてたわけじゃなくて、全部サンプリングして作曲していったんですよ。だから、結構違った、いいものになるんじゃないかな。

本誌■するとセガサターン版「デイトナUSA」っていうのも？

光吉■コンセプト的にはセガサターン版「バーチャファイター」みたいにしようとは思ってます。要は良くする部分はさらに良くする感じですね。だから、アーケード版を楽しんでた人にも、絶対アーケードの雰囲気を味わってもらえると思いますよ。

中村■まあ、今回はもとの作者の意見が一番生かされてるものだと言えますから、クオリティに関してはまったく心配いりませんね。

「バーチャファイター2」はハードロック系に？

本誌■最後に「バーチャファイター2」の音楽はどうですか？

中村■各ステージも全然変わったから、全曲まったく新しいものを作る予定です。でも、正直言ってまだ煮詰まってないんですよ。鈴木部長も前作とだいぶイメージを変えたいみたいなんで、そのへんを試行錯誤しています。でも、部長のほうが、昔からヴァン・ヘイレンとか好きらしいので、ハードロック系になるかもしれませんね。

本誌■ありがとうございました。期待してます。

光吉氏といえばコレ！



アキラの「10年早いんだよぉ！」の他、カゲの渋い声も光吉氏が。「2」のセリフも多彩だとか？



ゲーセンでひと際目立って聴こえる「デイトナUSA」の歌。光吉氏の美声に惚れぼれ？



B-univのCDは、現在4枚が発売中。彼らによって、セガの音楽は再び黄金時代を迎えようとしている。

AM2研の光吉氏と言えば、あの「デイトナUSA」中級コースの歌う(?) BGM「デイト～ナ～♪」のフレーズの声の主でも有名だ。ちなみに「バーチャファイター」では、アキラとカゲの声を担当。この声がそのままセガサターンでも蘇るぞ。

みんなの声をサウンドチームに送ろう！

というわけで、ここでBEメガ読者のみんなにセガサウンドチームへの意見、要望、感想などを大募集しちゃうぞ。ハガキは直に開発スタッフに届くから、みんなの貴重な意見が採用される可能性もあるぞ。今回は抽選で1名に上のB-univのCDセットをあげるから、ドンドン送ってね。宛先は欄外まで。

特集　セガサターン急速接近中!!

セガデジタルスタジオやAMサウンドチームも強力支援!!

セガの新本社ビルが完成した際に話題になったセガデジタルスタジオ。ここは音楽関係の収録だけでなく、映像関係の編集作業も扱うことができるマルチメディアスタジオとなっている。

今回のセガサターン版「バーチャファイター」では、アドバタイズ画面とエンディングのBGMおよび、効果音などがチップで鳴らされ、他のステージのBGMなどは、すべてCD-DAの音声で鳴らされている。そのため、今回BGM部分の再収録が、デジタルスタジオで行われた。「時間刻みで貸し切りが決められている外部のスタジオと違い、じっくり時間をかけて作業にかかれるのが、最大の利点」と光吉氏が言うとおり、はやくもデジタルスタジオは、セガ社内でのゲーム作りに大いにその威力を発揮しているようだ。

セガAM開発チームの音楽を一手に引き受けているAM2研のサウンド課も、今後はセガサターンソフトのBGMを扱う機会が多くなりそうで、期待のかかるところだ。



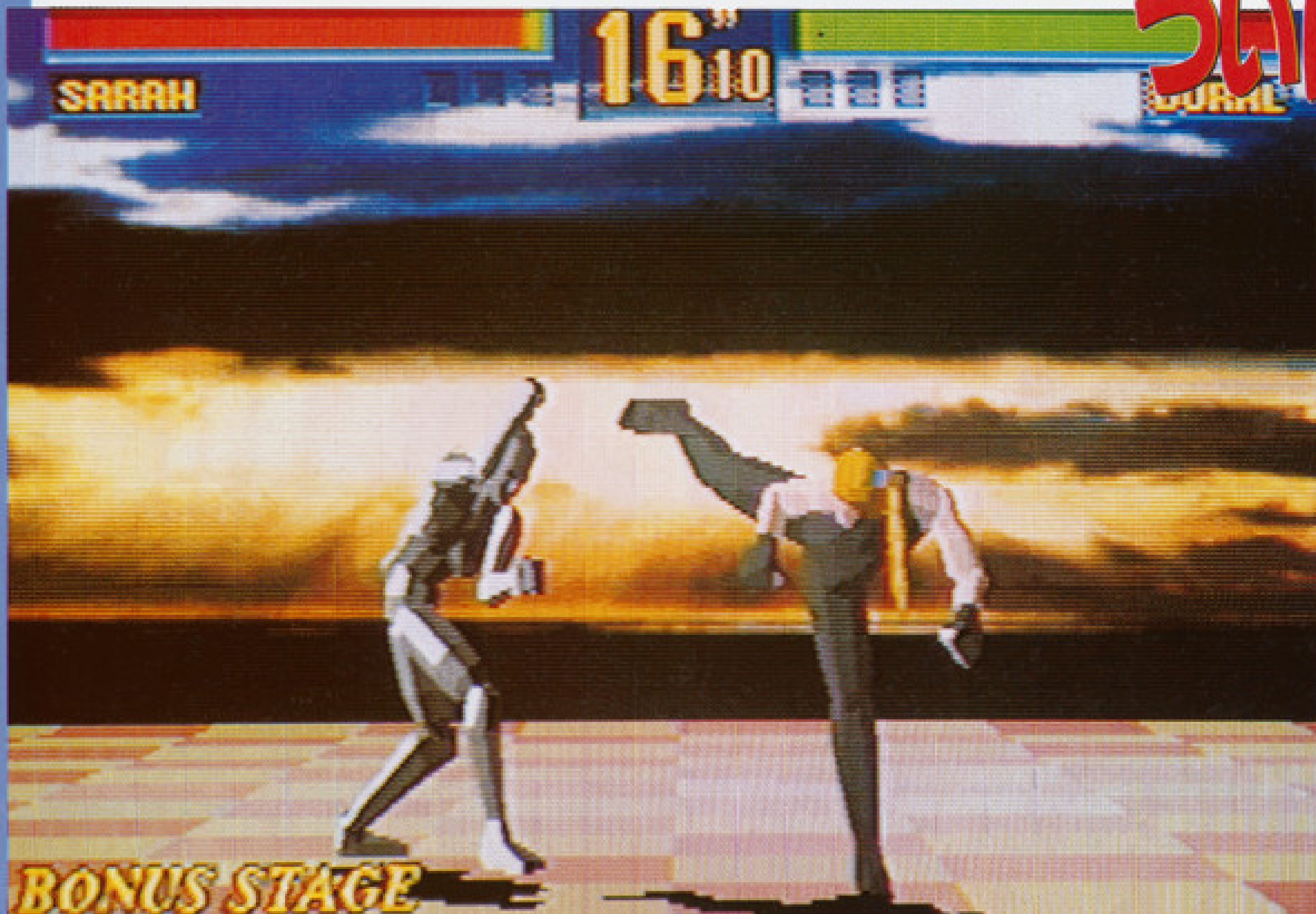
9月14日からセガ社内にあるデジタルスタジオにて、セガサターン版「バーチャファイター」のBGMの収録が行われた。セガサターン版ならではのアレンジバージョンは、期待して損なしのデキだぞ。



ここがセガのAMサウンドチームだ。所属は2研になるが、AM関係の音楽はすべてここで作られている。まさに最先端を行くセガのゲームミュージックの心臓部なのだ。

【セガサウンドチームに物申す！】セガサウンドチームでは、みんなの熱い意見や要望、感想などを募集中だ。直接みんなの意見が届くチャンスはそうそうないから、普段から言いたいことがあった人は見逃す手はないぞ。宛先は〒103　中央区日本橋浜町 3-42-3『BEEP！メガドライブ』編集部「セガAMサウンドチームご意見」係まで送ってくれ。キミの熱い意見を待ってるよ。

ついに完成! これが超最新画面だ!!





タイトル画面もバッチリ!

雰囲気はシンプルだが、見た目ではまったくアーケード版と見分けがつかないタイトル画面。PUSH STARTが光るね。



リプレイ画面も見事に再現!

勝負が決まった後に見ることができるリプレイ画面もついに完成。おなじみの迫力ある視点からの映像が家庭でもついに楽しめるぞ。

SEGASATURN Virtua Fighter

超最新速報!

バーチャファイター

11月下旬（本体と同日）発売	価格未定	ACT

発売まであと1カ月あまり 完成直前超情報を大速報!!

セガの新ハード・セガサターンとの同時発売が決定している「バーチャファイター」が、ついに9月末でほぼ完成を迎えた! 上の超最新の画面写真を見てもらえばわかるように、最新バージョンは、ほとんどアーケード版と遜色ないレベルに仕上がっていることがわかるだろう。ポリゴン数も、先月までのものよりもかなり増え、動きや操作性もまったく問題ないデキだ。みんながこの本を読んでいる頃には、すでに最終チェックも終わり、工場の生産ラインに乗っていることだろう。

ということで、今月は開発作業上、今まであまり見られなかったセガサターン版のアキラ、パイ、ジャッキー、カゲらの最新画面もバッチリお見せするぞ。実際に動いている画面を見せられないのが非常に残念だが、特殊技の連続写真も多数紹介してあるので、その流麗な動きを誌面から味わってほしい。5月の初公開以来、右のような経緯をたどってきたセガサターン版「バーチャファイター」。家で遊べる日はもうすぐだぞ!!

セガサターン版「バーチャファイター」開発の道のり

'94年5月中旬 完成度5%



6月のトイショーを前にして、雑誌に初公開された開発初期の画面。背景もこの時点で組み込まれ、1キャラあたり200ポリゴン、1画面内で約500ポリゴンの表示だった。まさにアーケード版と同じ工程で作られていったのだ。

'94年6月上旬 完成度30%



上の状態から約3週間。見た目も急速に向上し、トイショーで多くの来場者を驚かせた画面。1キャラあたり350ポリゴン、1画面内約1000ポリゴンを表示、約400の技が使用可能だった。ただしコリジョン（当たり判定）は未完成。

'94年7～8月 完成度40%



ショー直後から各キャラの顔やスタイルが調整され、1キャラあたり550ポリゴン、1画面内には約1300ポリゴンを表示する形に。この頃、体力ゲージも入れられ、ゲームの基本部分がじっくりと作り込まれていった。

'94年9月末 完成度99%



9月に入ってから「デイトナUSA」チームも増援で参加し、ついに完成! CSGやAMショーでも遊ぶことができたが、こちらの写真は、それよりさらに進んだほぼ完成版に近いもの。操作性、効果音など、まさにアーケード版そのままだ。

AM R&D DEPT. #2

AM2研特別インタビュー

完成直前のセガサターン版を語る

9月上旬、開発の最終段階で大わらわのAM2研セガサターン版開発チーフの岡安氏を直撃。最後の秘話をいろいろ聞いてみたぞ。



セガサターン版「バーチャファイター」チーフ 岡安 啓司

「第1弾ソフトなので、さすがに苦労も多いですね」とは岡安氏。徹夜の連続の合間をぬってお昼休みに話をしてもらった。

マニアから初心者まで満足の仕上がり

本誌■とりあえず、今の(9月5日)の時点の現状をお聞かせください。

岡安■じつはマスターアップの目標が9月30日の予定でして、それに向けて人員をこの間増強したんです。だから今まで、ちょっとないがしろにしていたゲームのつなぎ部分や、体力ゲージのバランスなど、細かい部分を作り込んでいます。今は効果音や声も入ってきてますし、各キャラの最終的なデザイン画も別進行で上がってきてるので、あとは見た目をそこまで上げていく感じですね。

本誌■だいぶ進行がキツそうですが。

岡安■僕自身はもう少し時間があると思ってたんですけど、予想以上にマスターアップの締め切りが早かったので(苦笑)、ツライと言えばツライですね。それと今回はまったく新規のハードの第1弾ソフトなので、苦労も多いです。各キャラの技や、敵コンピュータの思考の移植などといった、ソフト的な部分の進行は、順調に進むんですけど、今回は新規のハードなので、バージョンチェックなどの調整で、意外と余分な引っかかりが出てくるんですよね。じつはそれでてこずってる部分が一番大きいんですよ。

本誌■デュラルのデキはどうですか?

岡安■もともとデュラルは、ポリゴン数の一番多いキャラなんですけど、このキャラクターだけはテクスチャーを貼って似せるっていうのができないんですよ。だから、あのダイヤモンドカットのような体は、アーケード版ほどには出せてないですね。でも、そこらへんは、デザイン的な陰影処理で、うまく画面に出そうとしてますので、実際はそれほど違いが気にならないかもしれません。それと、関係ないですけど、今回はパイなんかのおさげもちゃんと揺れるように頑張って作り込んでますので、そこらへんはぜひ見てほしいところです。

四天王がチェックしてるから大丈夫です

本誌■ゲーム的な部分の移植ですが、こちらは問題ないデキなんでしょうか?

岡安■僕自身は、じつはアーケード版の「バーチャファイター」をあんまりやり込んでなかったんですけど、ゲーム部分のチェックは、AM2研にいる「バーチャファイター」四天王の1人がやってくれてますんで、非常に助かってますね。チェックしてるうちに、「このキャラのジャンプの高さが少し違う」とか、いろいろ言ってくれるんですよ。僕なんかじゃ、そういう細かい違いに気づかないですからね。だから、そういった部分の移植度もマニアの方に絶対納得いただけるデキに仕上がってると思います。

音のほうも今、サウンドチームにやってもらってるんですが、非常にいい音が出てますからね。ここらへんはメガドライブをやってきた僕からすると、すごく驚くほどいいですよ。効果音を含め、まさにアーケード版そのままの音になってますので、期待していいと思いますよ。

本誌■9月末にセガサターン版「バーチャファイター」が完成した後は、何を?

岡安■とりあえず、セガサターン版の「デイトナUSA」のほうをやりたいですね。今、うちに増援してもらってるのが、じつはセガサターン版の「デイトナ」チームの人間なんで、うちのが終わったら、やっぱりそっちをやることになると思います。

本誌■ちなみに、アーケードのほうでは、そろそろ「バーチャファイター2」も登場しそうですが、セガサターンへの移植の可能性は(※1)?

岡安■そうですねぇ(笑)。まだ話は出てないけど、鈴木部長はやる気でいると思いますよ。誰が移植するかはわからないけど……(笑)。

でも、「2」はテクスチャーをキャラに貼ってるから、考えようによっては、使うポリゴン数は今回の「1」の移植よりも、少ないポリゴン数ですむかもしれないですね。だから、あとは1/60秒のあのモーションをどうやって移植するかってことになると思いますよ。

本誌■ありがとうございました。どちらも、いろんな意味で楽しみにしてます(笑)。



初公開のデュラル。苦心作というデュラルとパイのおさげの動きに注目。

初公開 これがセガサターン版アドバタイズデモだ!



これが初公開のセガサターン版「バーチャファイター」のアドバタイズデモ画面だ。アーケード版同様、各キャラが得意技を仕掛けるカッコイイショットが堪能できるぞ。ボーっとして見てるだけでもいい感じだ。



読者のみんなから寄せられた声を熱心に読み込む岡安氏。「やりたいことはいろいろあるが、できるだけ要望には応えたい」とのこと。

特集 セガサターン急速接近中!!

そして全キャラ最新の画面を一気に掲載だ!!

※……9/22のAMショーで「バーチャファイター2」の移植は正式決定しました。

セガサターン版「バーチャファイター」全キャラ超最新画面公開!!

本物と寸分違わぬ爽快感が今!

コリジョン部分のプログラムも完成し、ついに各キャラがゲーム上で遊べるようになってきたセガサターン版「バーチャファイター」を今回は存分に公開するぞ!! CSGやAMショーでも、開発途中バージョンが展示されていたから、手に取ってそのデキを実感できた人も多いんじゃないかな。もちろん、効果音やキャラの音声もアーケード版そのままのものが入っているから、迫力も満点。見た目だけでなく、スピード感や痛みを感じるほどの当たり感覚、そして、空を裂くような蹴りの効果音など、どれをとってもバッチリだったぞ。

というわけで、ここ以降のページでは、全キャラの特殊技4種類&ダウン攻撃、さらに勝ちポーズやリプレイ画面(※画面はマスター少し前のもの)などをふんだんにお見せしよう。これを見て、発売日に備えてくれ。



大阪と東京で開催されたCSGには完成間際のセガサターン版「バーチャファイター」が。超人気!



結城 晶

●流 派■八極拳
●得意技■打撃技





最強の八極拳

本編の主人公であるアキラは、いかに相手のガードのスキをついて破壊力抜群の特殊技を叩き込むかが勝負になる。初心者は狸門頂肘を多用しがちだが、心意把や鶴子穿林などでフィニッシュを決めるといった"魅せるプレイ"ができるのがアキラの魅力だ。中段キックなどスキの少ない通常技からの連携攻撃に磨きをかけよう。


拳を叩き込むダウン攻撃・撃崩捶。外れても心意把が狙える。



連環腿
2段蹴り。フィニッシュ技として使うと非常にカッコイイ。

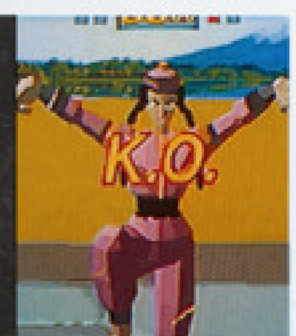


猛虎硬爬山
アキラの代表的な技。至近距離で当たると相手はふっとぶ。



パイ・チェン

●流 派■燕青拳
●得意技■迎撃技





華麗かつスピーディー

対CPU戦では相手の上段攻撃を受け流す燕旋擺柳だけでも勝ててしまうが、効果的な下・中段攻撃が少ないため対戦ではかなりのテクを要求される。持ち前の素早さを生かした攪乱戦法と反撃されにくいコンビネーション連環背転脚、投げ技の倒身陰掌、ジャンプキックなどを駆使して、相手のしゃがみ待ちを積極的に崩そう。


パイのダウン攻撃、燕驟雷撃。強弱で高さが変化するぞ。



腿登裏旋脚
カウンターとして使うパイ、ラウの蹴り。リーチがある。

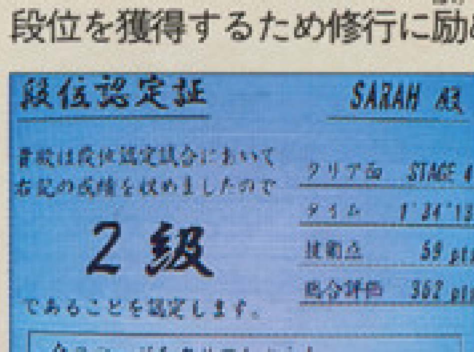


雷陰掌打
倒れている相手に拳を叩き込むダウン攻撃。アキラも使う。

ここに注目!① セガサターン版「バーチャファイター」

オリジナル要素の段位認定モードとは?

セガサターン版「バーチャファイター」は、アーケード版の完全な移植に加え、オリジナルの要素が入っているのは、以前から紹介していたとおりだが、その中でも注目したいのが"段位認定モード"だ。詳しい仕様は、来月に大公開するけど、要は柔道や空手の段位のように、プレイヤーのプレイ内容(タイムや技など)からセガ公式の段位を授けようというものだ。この場面ではBGMも当然オリジナルのものがつけられ、アキラやカゲの声でおなじみの光吉氏の声で"一段!!"なんてナレーションが聞けるらしいぞ。高段位を獲得するため修行に励め!


段位認定証 SARAH 殿
貴殿は段位認定試合において右記の成績を収めましたので
2級
であることを認定します。
クリア面 STAGE 4
タイム 1'34"13
技術点 59 pts
総合評価 362 pts
全ステージをクリアしよう!
投げ技を決めよう!

実際の画面は、こんな感じに。全国レベルでキミの実力がわかるぞ。

ここに注目!② セガサターン版「バーチャファイター」

BGMはアレンジ?

ゲームが完成した今、みんなが気になるのはやっぱりBGMのデキなんじゃないかな? でも、心配はご無用。今回の移植にはアーケード版のBGMを作ったスタッフが移植にあたっているから、基本的にはアーケード版そのままの音楽がバッチリ堪能できるぞ。ただし、アーケード版を作曲した中村さんが少々気になっていたというジェフリーステージとキャラセレクト時のBGMは、さらに良くアレンジしたいとのこと。また、ループの短い曲は、もう少し長めに作曲し直すそうだ。もちろん、セガサターン版のBGM等をそのまま聴けるようオプションもつく予定だ。まさにファンも大満足の1本だね。



さらに納得のいくようにギター音などが生演奏で収録される予定だ。

全キャラを家で十分に堪能せよ!!

セガサターン版「バーチャファイター」のセールスポイントは、なんと言っても〝アーケード版とまったく同じ感覚で遊べる移植度の高さ〟にあると言えよう。実際にプレイしてみればわかるが、ボタンを押してから技が出るまでのレスポンス、対戦時の微妙(びみょう)な駆(か)け引きなど、感覚的な部分のフィーリングまでもが、アーケード版とほとんど変わらないのである。こちらへんのデキは本当にスゴイぞ。もちろん、セガサターン版には、アーケード版にあったアドバタイズのデモやちょっと気になるシーンもバッチリ入っているから、普段ゲーセンターじゃ見れなかった部分もじっくり楽しめるのがうれしいね。どのシーンを見るか、今から考えておくのも良し？



タイムアウト負けで見れるくやし泣きのシーン。有名な(？)ウソ泣きパイちゃんも、ちゃんと入ってるぞ。



ご覧の通り、2Pキャラのカラーリングもちゃんと再現されている。一番目立つのはなんといっても2Pサラ。ビキニスタイルがまぶしいぜ。

心意把

相手の腕をいったんつかみ、そこから頭突きをくらわすつかみ技。コマンド入力が難しいために実戦であまり使われることはないが、それゆえに決まると美しい。リングアウトも狙えるぞ。



鉄山靠

アキラが使う特殊技の中で、最強の破壊力を誇る体当たり攻撃。至近距離からカウンターでこの技が決まると、相手の体力を3分の2近く奪うことができる。この技の変型に鶴子穿林がある。





鶴子穿林でフィニッシュ!! アキラ使いなら、こういったマニアックな技を使いたい。

燕旋擺柳

相手の上段パンチをつかみ、そのまま投げてしまうというパイならではの反撃技。ここからダウン攻撃の雷陰掌打につなぐことができる。同様の技に上段キックをつかむ螺旋按掌もある。



旋風燕陣

相手に密着し、そのまま相手を地面に叩きつけるというパイの投げ技。投げた後にゴロンゴロンと転がる姿がカワイイ。パイの投げ技の種類は意外と豊富なので、いろいろ試してみよう。





しゃがみ防御している相手には中段キック。相手の攻撃を誘うような戦い方をしよう。

セガサターン版「バーチャファイター」Q&A PART 1

まだまだ気になるセガサターン版「VF」。ここでは読者のみんなの鋭い質問をAM2研に直撃だ！

カゲのマスクは時限式でちゃんと取れる？

Q：アーケード版では、カゲのマスクが3カ月の時限式で取れるようになっていましたが、ここらへんの演出は、セガサターン版でも再現されているのでしょうか？（福島県・中嶋三郎・18歳）

A：カゲのマスクが取れる演出はセガサターン版でも再現します。ただし、セガサターン版はアーケード版のような時限式のものにはならないと思います。現在、アーケード版とはまた違った形で、カゲのマスクが取れるように最終調整中しています。

Q：CPUの強さはオプションで変えられますか？ また、対人戦ではハンディキャップをつけられるようにするなど、オプションの充実をしてほしいのですが。（千葉県・中村俊男・19歳）

A：CPUの強さは4段階で調整可能なものになります。また、1Pと2Pとで体力を5段階に変えることもできます。

Q：対CPU戦の順番をオプションででもいいですから、ランダムに戦えるようにしたいのですが。いつもジャッキー→ジェフリー→サラ…だと弱い私には、一生先の人(パイとかラウなど)が見れなくて悲しいです。（愛知県・青野祉三・19歳）

A：今のところ、出てくるキャラの順番は変わりません。セガサターン版はオプションでCOMの強さも設定できますし、家庭でいくらでも遊べますので、じっくりやり込んで、ぜひ勝ち進んでください。



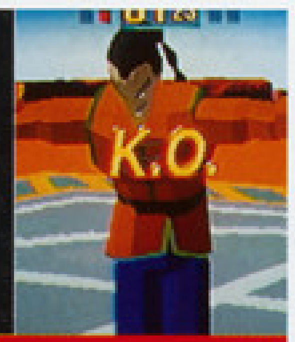
移植度の高いカゲ。マスクはどう取れるのかな？

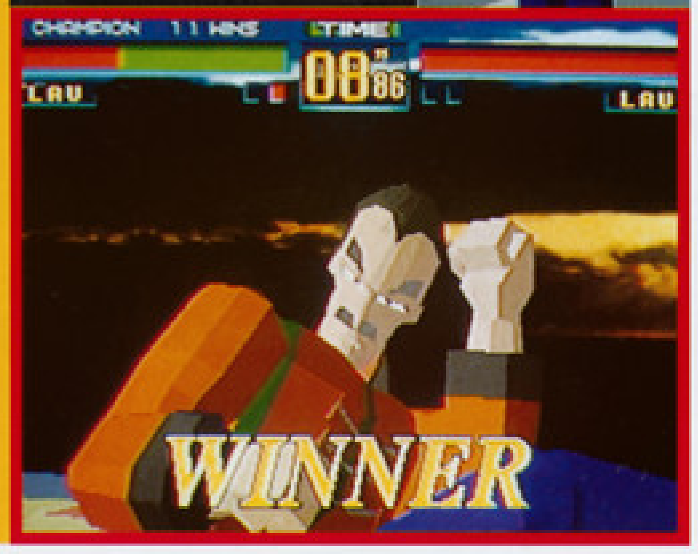
特集 セガサターン急速接近中!!



ラウ・チェン

●流　派■虎燕拳
●得意技■打撃技





うなれ伝説の虎燕拳

ブライアント兄弟同様、文句なしの強さを誇るラウ。特にしゃがんだ相手を無理矢理起こす斜上掌、斜下掌からのコンビネーションがとにかく強く、いったん相手を宙に浮かせたらそのまま連続技でリング際まで運んでしまうという極悪(?)な戦い方も可能だ。転身巴咽掌などの投げ技や、ダウン攻撃も◎。憎たらしいほど強い!?



通称踏みつけと呼ばれる虎爪雷襲。外れても投げが狙える。



燕旋蹴
いわゆる回し蹴り。レバー操作で上段下段に蹴りわけ可能。



烈火虎尖脚
小ジャンプからのキックだが、ここからの連続技が脅威だ。



ウルフ ホークフィールド

●流　派■プロレス
●得意技■投げ技、ダッシュ攻撃





スピード&ラッシュ

投げ技のエキスパート。近距離ではパンチ、アッパー系で細かく攻めつつ大技の投げを狙い、遠距離ではアックス・ラリアットやショルダーアタックなどの突進攻撃を狙うことができる。ダッシュやバックダッシュで小刻みに動き、相手の攻撃をギリギリでかわしてから投げといった戦い方が通っぽくてオススメ。狙うは大技!!



当り判定の大きいエルボー。これも強弱によって高さが変化。



ボディスラム
最も簡単なコマンドで出せる投げ技。実戦で多用するはず。

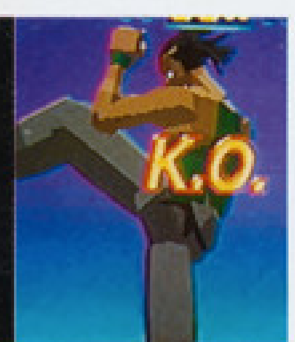


ソニックアッパー
前に踏み込みアッパーを繰り出す。しゃがみでは防げない。



ジェフリー マクワイルド

●流　派■パンクラチオン
●得意技■投げ技





重量級パワー炸裂

ウルフと同じく大技の投げ技系が得意で、スプラッシュマウンテンも使いこなすパワーファイター。動きは遅いが、ダッシュ・エルボーやエルボーアッパーなどの突進系攻撃が強力なので、対戦における勝率は使い方次第といったところ。しゃがんだ相手を投げる(つかむ)技がウルフよりも多いのはジェフリーの魅力と言えよう。



強弱によって2種類のダウン攻撃を使いこなせる。強いぜ!!



トーキックハンマー
トーキック後、大きく前に踏み込んで両手でハンマー攻撃。



ボディリフト
相手をしばらく持ち上げ、地面にほうり投げる技。豪快。

セガサターン版「バーチャファイター」Q&A PART 2

タイム設定や舞台の大きさは変えられる?

Q:以前、誌面で鈴木部長が話していた"リングの大きさを変えたりする"というアイデアは、入ったのでしょうか?(鳥取県・坂田信二・16歳)

A:リングの大きさの設定に関しては、現在検討中です。詳しいことに関しては、また来月あたり、誌面にて発表できると思います。

Q:タイム制限はオプションで変えられますか?(福島県・金田良雄・17歳)

A:タイム制限は、オプションで変更可能です(※10秒〜無制限)。いろんな時間設定でたっぷりと楽しんでください。

Q:パイなどの旋風牙のようなK(キック)+G(ガード)とか、投げ技のようなP(パンチ)+G(ガード)など、同時押しのコマンドが多い「バーチャファイター」ですが、こういったコマンドをパッドで入れることは難しいと思います。そこで、パッドで各ボタンの配置を自由に設定できるようにしてほしいのですが。(長野県・高橋正俊・20歳)

A:セガサターン版は、ボタンの基本配置自体はアーケード版と同じに配されていますが、オプションで配置を自由に組めるようにもなっています。また、ゲームセンターの感覚を再現してくれる"バーチャスティック"も、本体と同時発売される予定ですので、そちらのほうもオススメします。

Q:カッコイイ、CGバリバリのオープニングをつけてほしいのですが。(滋賀県・伊藤一郎・18歳)

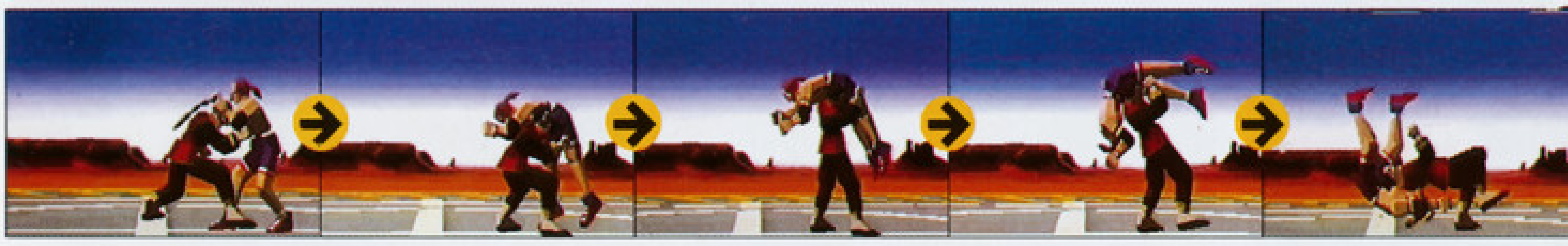
A:残念ながら、こちらは入る予定はありません。

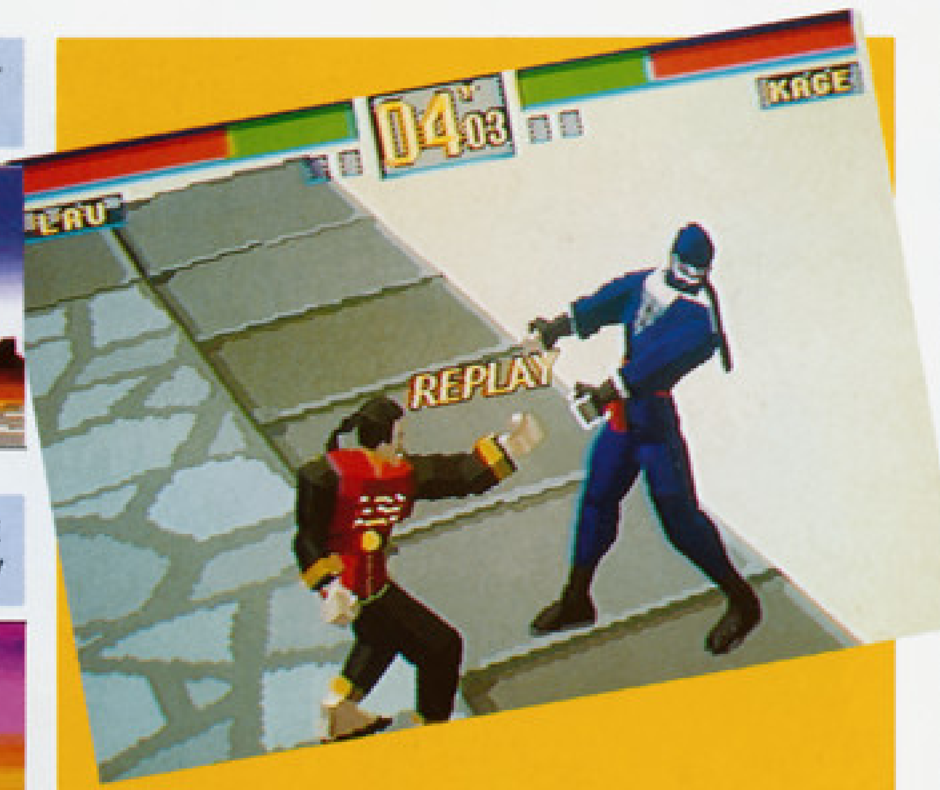


サドンデスではこんな舞台が。オプションでもある?

柳車旋転

相手の懐にもぐりこみ、そこから相手をひっこ抜くようにして後ろへ投げ飛ばす。自分がリング端に追いつめられている時に出すと、位置が入れ替わってリングアウト勝ちになることも。





体力を全部奪ったうえにリングアウト。この非情なまでの戦い方がラウのスタイルだ。

斜上掌→連環転身掃脚

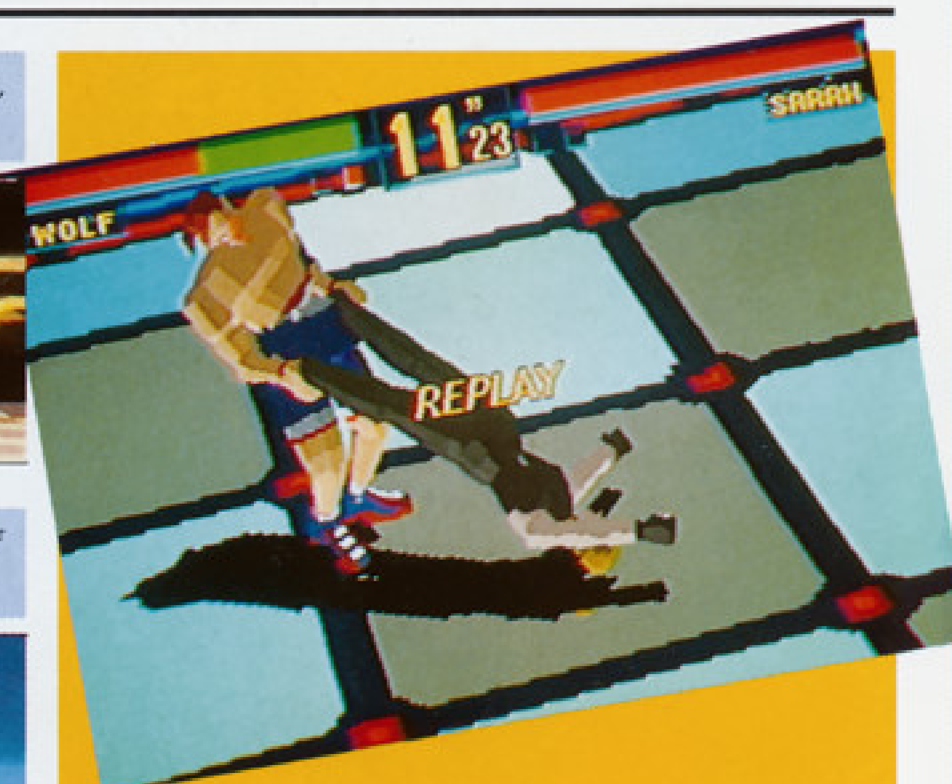
超強力なコンビネーション攻撃。最初の斜上掌が決まるとそこから連続で技がバシバシと決まり、計5段攻撃の完成となる。もちろん、コレがすべて決まるとダウン攻撃もしっかり入る!!



ダブルアーム・スープレックス

しゃがんでいる相手をひっこ抜く豪快な投げ技。通常の投げ技は立ちポーズの時しか投げられないため、初心者や中級者は不意に近づかれると反射的にしゃがみがち。そこを投げる!!





リプレイ画面の派手さはジャイアントスイングにかなうものなし!! ブンまわせっ!

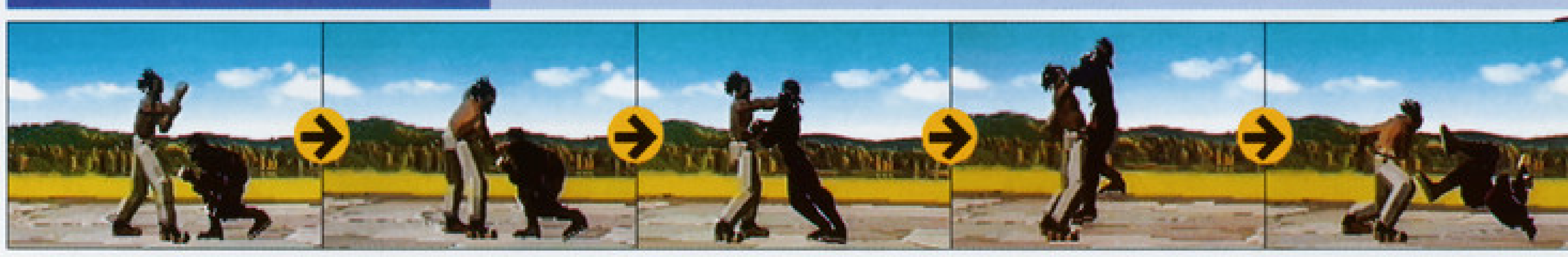
ジャーマン・スープレックス

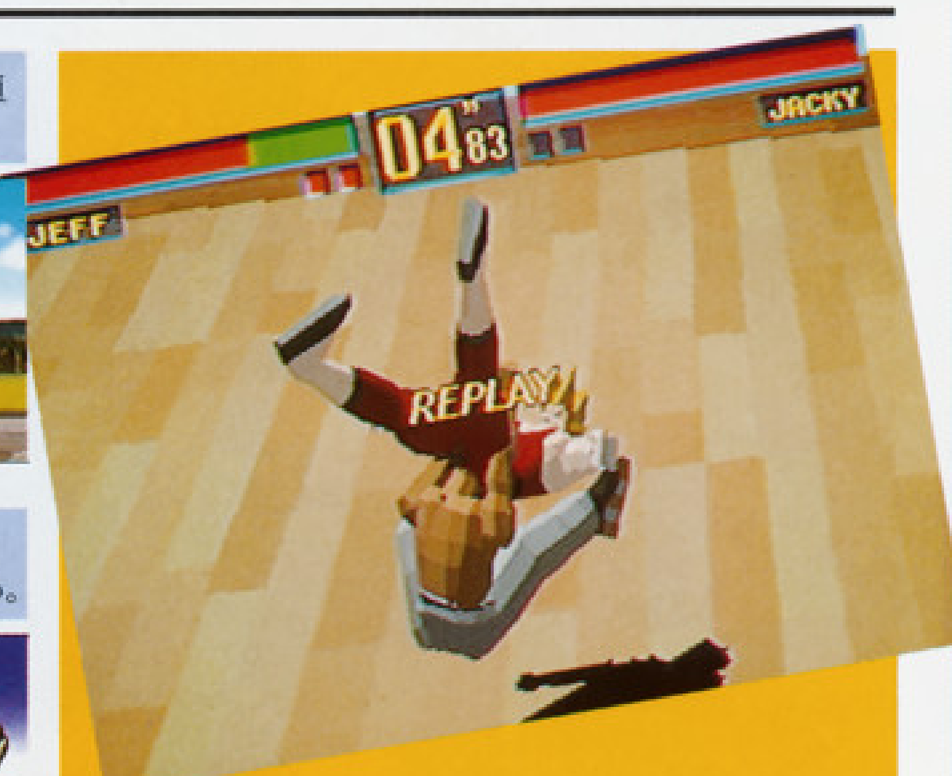
運良く相手の背後にまわりこむことができたら、伝家の宝刀ジャーマン・スープレックスはぜひ決めたいところ。こういった玄人受けする投げ技をたくさん持っているのがウルフなのだ。



アイアンクロー

しゃがんでいる相手に入るつかみ技で、顔をつかまれた相手がジタバタするさまは一見の価値あり。ダメージで考えるなら、しゃがんでいる相手はパワーボムを使って投げたほうがいい。





スプラッシュマウンテンは、決まればほとんど勝ったも同然。見た目も派手で良し。

マシンガンニーリフト

しゃがんでいる相手に入るつかみ技。コマンド入力がアイアンクローよりもやや難しいので、実戦ではほとんど見ることができない。そのぶん、逆にやられたほうはかなりの屈辱技となる。



セガサターン版「バーチャファイター」Q&A PART 3

最終ボス"デュラル"は使える!?

Q：セガサターン版「バーチャファイター」では、ぜひ最終ボスのデュラルを使えるようにしてほしいのですが？ もし使えるなら、できれば色は金色で。(北海道・斉藤博光)

A：基本的にキャラクターセレクト画面が確定していますので、はじめからデュラルが使えることはないと思います。これに関しては現在検討中ですが、発売後の楽しみにしていてください。

Q：キャラの色を1P、2Pどちらのカラーでも遊べるようにしてほしいです。その日の気分で変えられるほうが、やっぱりうれしいと思いますか。(京都府・坂田誠・18歳)

A：1P、2Pキャラのカラーリングを自由に選ぶことはできませんが、最初に2P対戦を始め、同キャラで2P側のキャラクターで戦い続ければ、2Pキャラを操ることは可能です。

Q：リプレイ画面についてですが、勝った瞬間のリプレイだけでなく、1試合全体のリプレイは見れないでしょうか？ もしできるのなら、いろんな角度から見れれば、さらに面白いと思うのですが。(兵庫県・笹島秀明・18歳)

A：今回はアーケード版の完全移植がコンセプトなので、試合全体のリプレイは今のところありません。



やっぱりデュラルはなんらかの形で使いたいが……？

Q：「バーチャファイター2」の予告編をセガサターン版「バーチャファイター」に入れてほしいのですが。(埼玉県・島田賢・19歳)

A：残念ながら、ありません。でも逆のことはあるかもしれません。



カゲ(影丸)

●流　派■葉隠流柔術
●得意技■投げ技、遠隔攻撃





葉隠流柔術は意外と弱い?

一発一発の攻撃力は低いが、カゲには一度ダウンした相手をさらにふっとばす流影脚、相手を宙高く投げ飛ばす弧延落があるのが魅力だ。地上戦ではひたすら肘打ちなどのカウンターを狙い、ダウンさせたらすかさず流影脚……。この連続であっという間にリングアウト勝ちを狙える。投げの技の奇襲も素早いので成功しやすい。



相手との間合いに応じて3種類のダウン攻撃に変化するぞ。



流影脚 相手の足もとをすくうカゲだけの蹴り技。かなり多用する。

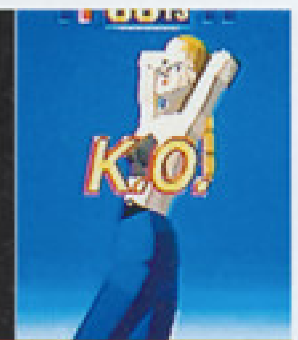


刀霞 特殊な投げ技。投げるモーションが小さいのが一番の特徴。



サラ ブライアント

●流　派■截拳道
●得意技■肘膝系連続攻撃



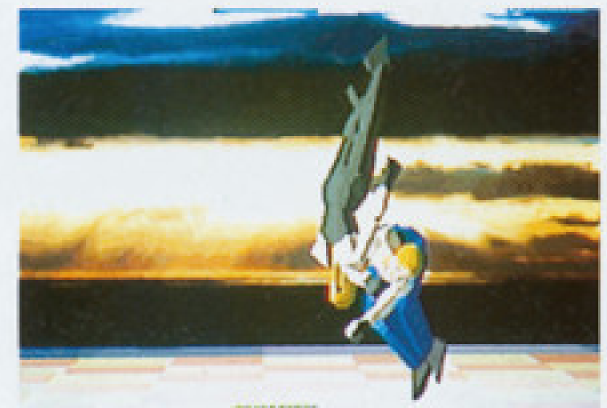


強さは1、2を争う

強力な中段攻撃であるダブルジョイントバッド、ネックブリーカーをはじめとした投げ技、コンボ・サマーソルトなどスキの少ない連係攻撃のバリエーションを数多く持つサラ。ブライアント兄弟は手数の多さと効果的なダウン攻撃を持っているのが特徴だ。強いうえに、美しい動きには、初心者から上級者まで人気がある。



ブライアント兄弟のダウン攻撃はジャンピングニースタンプ。



フロント・スープレックス 相手の懐にもぐりこんで投げる。これで相手のスキをつけ。

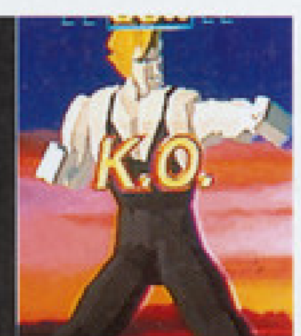


イリュージョンキック 2段蹴り。これの応用が3段蹴りのミラージュキックだ。



ジャッキー ブライアント

●流　派■截拳道
●得意技■回し蹴り系





フェイントで攻めろ

エルボースピンキックをはじめとした豊富な中段攻撃、スキのないスラント・バックナックルからの多彩な連係、強力無比なダッシュハンマーキック……さらに追い打ちをかけるダウン攻撃など、まさに相手を"秒殺"する対戦キラーのジャッキー。ひたすら勝ちを狙うなら、やはりこのジャッキーとサラ、ラウがオススメか?



攻撃判定が広いので通常の起き上がりでは逃げるのは困難。



ダッシュ・ハンマーキック ムチャクチャ強い蹴り上げ。ダウン攻撃とワンセットだ。



レッグスライサー リーチのある下段攻撃。中距離からの牽制技として有効。

SEGA SATURN

DAYTONA USA

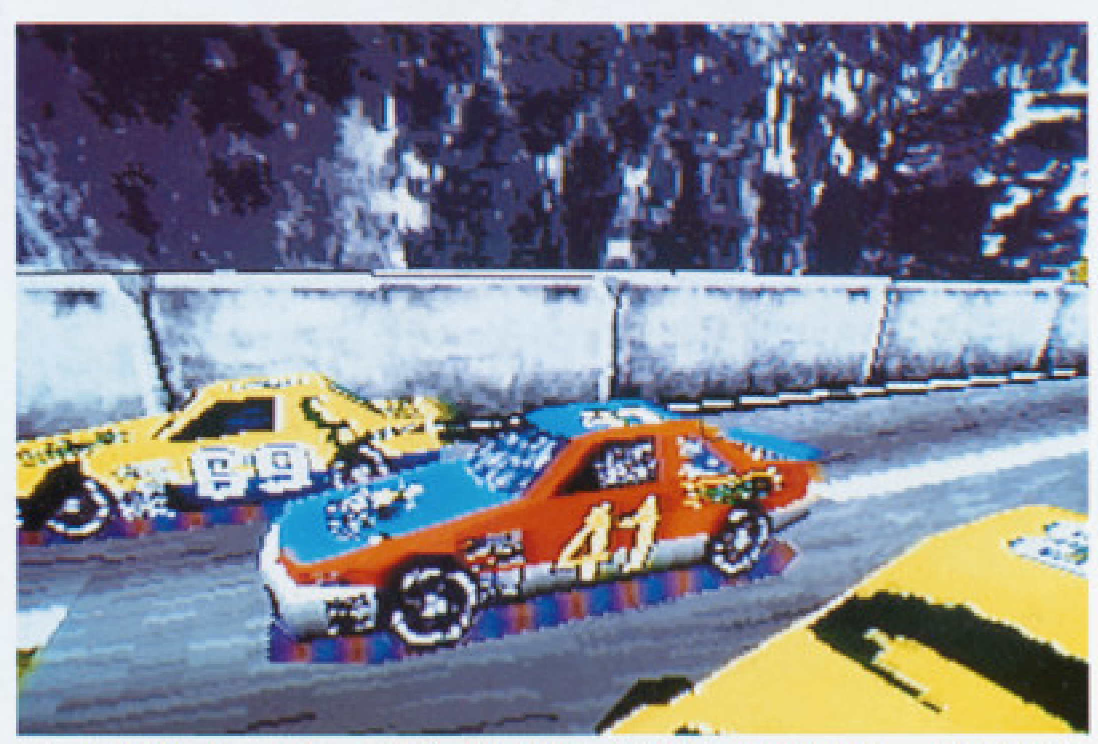
デイトナUSA

超最新速報!

発売日未定	価格未定	RAC

こちらも開発順調!!

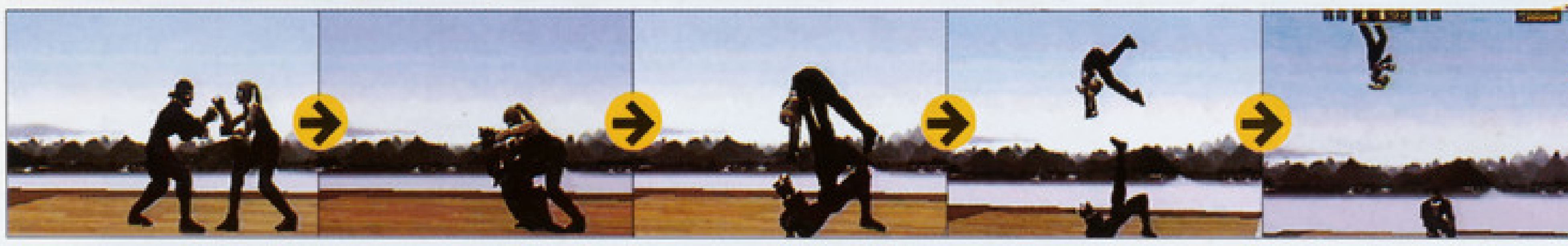
9月現在、AM2研内のセガサターン開発チームは「デイトナUSA」移植チームも総動員して「バーチャファイター」完成版の追い込みに入っていたため、今月はあまり進展なし……の予定だったのだが、じつはその間、「デイトナUSA」のアーケード版開発スタッフがサポートとして入っていたため、開発は遅れることなく順調に進んでいたのだ。現時点では、初級コースのデザインが進んだ他、自車の他になんと44台ものアザーカーが実際にコース上を走行していたぞ!! セガサターン版「バーチャファイター」も完成したいま、今後は「デイトナUSA」の開発が急ピッチで進みそうだ。



ついにアザーカーも入ってきたセガサターン版「デイトナUSA」。よく見ると、背景のテクスチャーもキレイに貼られている。44台のアザーカーも再現!

弧延落

全キャラ中、最も華麗な投げ技といえるのがコレ。相手をほうり投げた後、雷龍飛翔脚や散弾裏蹴り（PPPKのコンビネーション）をタイミング良く出すと……リングアウトが狙える!!



雷龍飛翔脚

カゲならではの強襲攻撃で、近場で出されると立ちガードができない。奇襲として使う他、リングアウト狙いの押し出し、相手の起き上がりに攻めるべし（状況によってはガード不可！）。





リングアウトだけでなく、投げ技も結構強力。ダウン攻撃で決めるのもカッコイイね。

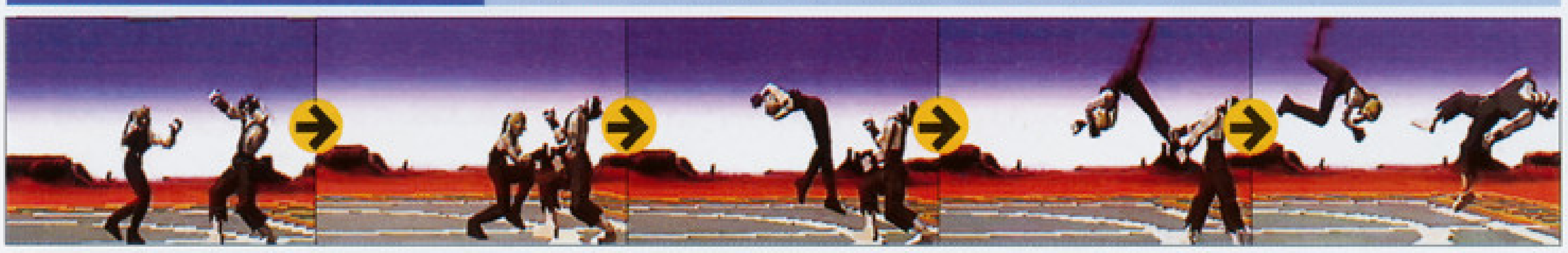
ダブル・ジョイントパッド

サラの強さの象徴。最初の肘打ちが決まると必ず膝蹴り→ダウン攻撃という一連の攻撃がすべて決まってしまう。ガードされてもほとんどスキがないうえ連続技としても申し分ない攻撃だ。



コンボ・サマーソルト

パンチ3発の後にすかさずサマーソルトキックを出すコンビネーション攻撃で、サラ以外にもラウ、パイ、カゲが使う。ガードされても反撃を受けないというすぐれモノ。





サマーソルトキックをはじめ、サラの特殊技はどれも華麗なものがそろっているぞ。

ネックブリーカー・ドロップ

ブライアント兄弟が使う投げ技の1つ。投げる間合いがかなり広いので、相手の攻撃をかわしてすかさずダッシュ→ネックブリーカーという戦法が超使える。やられる相手はたまらない。



コンボ・エルボースピンキック

ジャッキーお得意のコンビネーション攻撃。3発目に中段攻撃のエルボーが入るため、相手は立ちガードしなければならない。2回ガードさせれば押し出しでリングアウト勝ちも狙えるぞ。





コンビネーションから即ダウン攻撃。対戦時はこの非情なまでの追い打ち攻撃が脅威。

テクスチャーも入ってきたぞ！

今回最新の画面では、初級コースのコース外側にそびえ立つ岩肌やフェンスなどにテクスチャーが貼られ、デザインもかなり進んできた感じだ。最終コーナー地点にあるソニックウォールのテクスチャーデータはまだ貼られていないが、これも近々デザインされる予定。今回入ったアザーカーが最終的に何台同時に走るのかはまだ未定だが、いずれにせよ今後はセガサターン版の開発がフル始動してくれそうだ。プレイステーションの「リッジレーサー」が公開された中、今後は「デイトナUSA」に注目だ！



自車同様、アザーカーにもテクスチャーデータが張り込まれている。ディティールの細かさに注目！



現在出ているアザーカーはCarEXのみだが、他の車種もデザイン中だ。背景もド迫力！



初級コースの名物"ソニックウォール"やスロットなども近々公開予定だ。アーケード版にも負けないデキだぞ？

続報を待て!!

TAMA

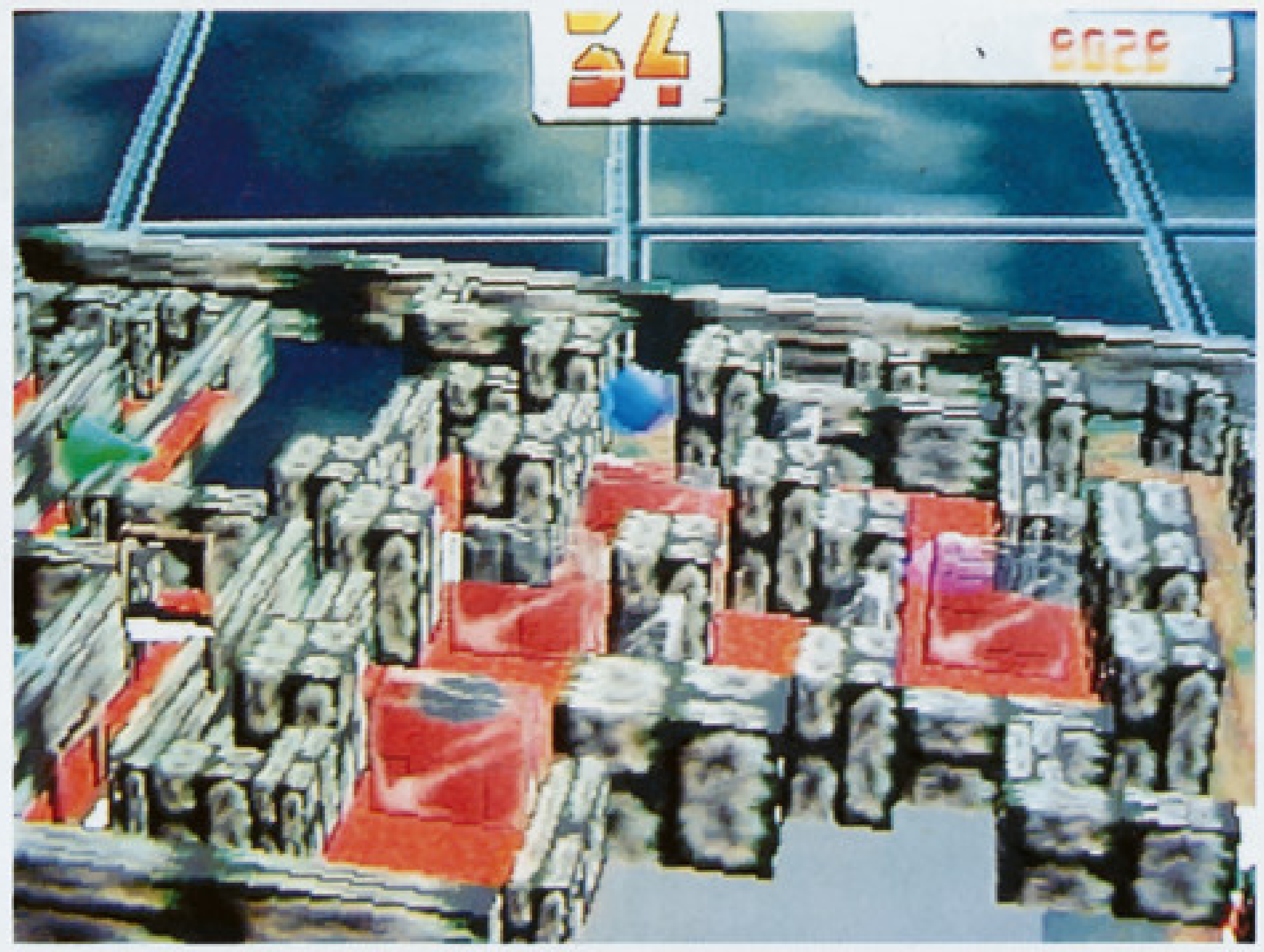
●タイムワーナー インタラクティブ
●ACT
●本体同時発売予定
●価格未定

今月のCHECK POINT
●真似のできない斬新なゲームデザイン
●専用コントローラがほしくなる一体感

土地を転がすよりもタマを転がせ！ 会社を傾けるよりも地面を傾けろ！

この、一見すると何なのかわからない画面から、みんなはどんなゲームを想像するだろう？ 「ランドストーカー」みたいなアクションRPGか、それとも「倉庫番」みたいなパズルものかな……いえいえ、そんなありきたりなものじゃありません。これは、画面に表示されている箱庭を自在に傾けて、コロコロ転がる「たま」を無事にゴールまで送り届けてあげるというゲームなのです。

そう、あえて表現するならばテンゲンの「マーブルマッドネス」の逆バージョンという感じ。いろんな障害や仕掛けの詰まった箱庭が、グルグルと拡大縮小＆回転するさまを見ると、実際に自分が持って傾けているかのような一体感をも味わえますぞ。



複雑に入り組んだ迷路を傾けて、あらゆる視点から画面を覗いて、我らがヒーローの「たま」を制限時間内にゴールへ行かせよう。

氷山



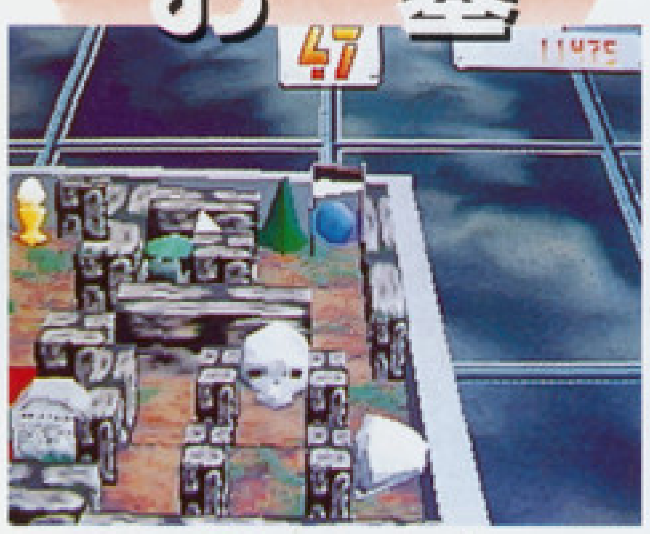
極寒の厳しい条件の中をコロコロ……。地面がピキピキに凍っているため、たまもツルツルすべっちゃいそう？

野原



雪解け直後の山林地域に萌える新緑のごとく温かみを感じさせるステージ。地面の矢印がなんだかあやしい。

お墓



石の硬そうな質感がひしひしと伝わるステージ。どうやらテクスチャーをバリバリに使っているらしい。

岩山



ゴツゴツした岩山。時には視点を変えて、ステージ全体を見渡すことも必要だ。あとは微妙な傾けぐあいかな。

The Story of TAMA



地球からものすごく遠く離れた惑星には「たま」という生物が棲息することをご存知だろうか？ 「たま」というのは、文字通りつややかで丸い体をもった知的生命体である。彼らは今まで平和に暮らしていた。そう、今までは……。ここで話を少し遡ろう。

かつて「たま」は「悪しき心を吸い取る機械」を発明し、これで集めた悪しき心を惑星の最下層へ封じ込めることで平和を保ってきた。

ところがある日、今までに溜めこまれてきた悪しき心が融合し、なんと極悪の意志をもった「悪だま」が誕生してしまったのだ！ 奴は自分を最下層に閉じ込めていた「封印のたま」を奪うと、この美しい世界を破壊しながら世界の階層へ登って行った。

このままでは「たま」の世界の崩壊は必至だ。しかし、破壊の限りをつくす「悪だま」を追いかける者が、1人だけいたのである……。

タイムワーナー インタラクティブにひとこと

「マーブルマッドネス」の時にも思いましたが、こういう特殊な作品には、それに合った操作系も必要です。今からでも遅くないので、ぜひ箱型コントローラーの発売を検討……ダメ？ じゃあ、ボールが大きめのトラックボールで我慢します。

それはそうと、タイムワーナー インタラクティブというのは？

ところで「たま」を開発している「タイムワーナー インタラクティブ」って、どんな会社か知っているかな。おそらく大半の読者は知らないだろう。なんとこの会社はテンゲンの新しい社名なのだ！ テンゲンはアメリカのタイムワーナー社の孫会社に当たるんだけど、同社の新戦略で、子会社のアタリゲームズ（テンゲンの親会社だね）と、タイムワーナーインタラクティブグループ、それにテンゲンを1つの会社に統合することとなった。そこで日本のテンゲンが社名変更となったわけ。もちろんテンゲンが持っていた独特のゲームセンスが引き継がれることは間違いないぞ。

これが
TENGEN Presents

囲碁の用語から名付けられたテンゲン。「テンゲンのゲーム」という、新たなジャンル（？）を生み出し、多くのユーザーに親しまれてきましたが、このロゴともお別れです。

こうなりました
TIME WARNER INTERACTIVE

今後は、タイム（中略）として、今まで以上にテンゲンなゲームを世に出すことでしょう。

RACE DRIVIN'

●タイムワーナー インタラクティブ
●ACT
●年末発売予定
●価格未定

今月のCHECK POINT
●テクスチャーでさらに緻密になった表現
●事故った時のリプレイもあるハズ

超絶なめらかポリゴン表示&精細テクスチャーの威力を見よ!!

一時期、メガドライブで発売が予定されていた「レースドライビン」が、さらなるバージョンアップをはかって帰ってきました。これは、ポリゴン草創期の名作とも言えるアタリの「ハードドライビン」の完全移植に加えて、新たにコースと車が増加した豪華版になりそうだ。まだまだ細かい仕様は検討中とのことで、そのため発売日も延びてしまった。だが、社名が変わってもこだわりの姿勢は変わらない同社だけに、リプレイ機能やジェネシス版にあったコースエディット機能がしっかりが入ることを期待したい。



メガドラ版は出なかったけど、もっと強化されてサターンに帰ってきた。ポリゴン数アップとテクスチャー使用で画面もリアル！





秒間の表示コマ数も大幅に増え、動きも飛躍的になめらかになったぞ！



トンネルをくぐると、そこにはポリゴン時代の夜明けが。

ポリゴン時代の夜明け

緻密な画面！



本物だったら恐いけど、ゲームとして見ると愉快なコースが特徴。早く疾走したいね。

コースもスタント性がアップ!!







3回転もひねるループや、勢いをつけないと通過できないビックリものの道路もこのゲームの魅力。こんなに刺激的なコースを走ってしまったら、もはや360度ループですらかわいく思えてくる？

新タイトル

麻雀悟空　天竺

●シャノアール/EAV
●TAB
●本体同時発売予定
●5,800円

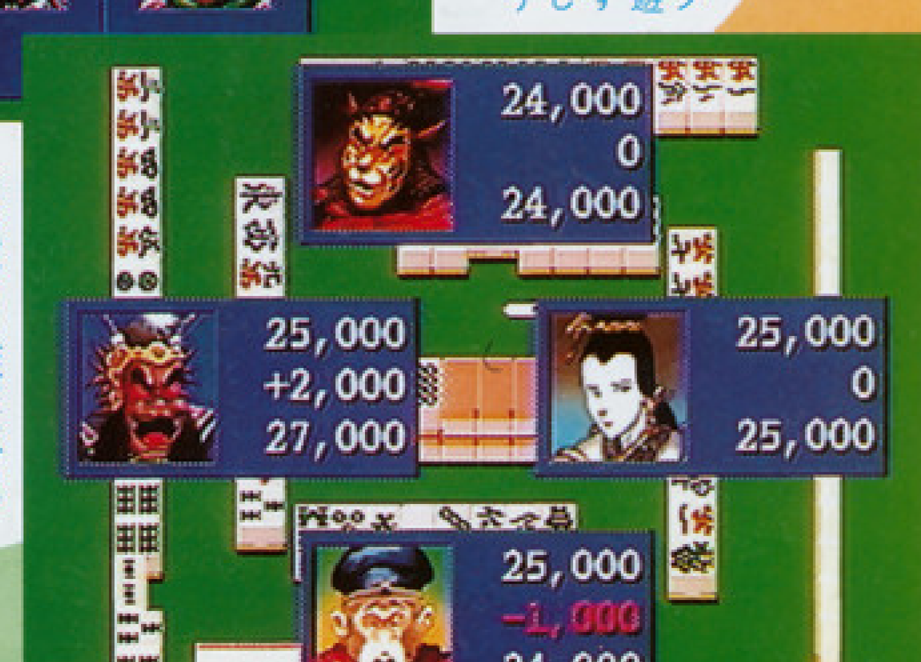
今月のCHECK POINT
●インチキなしの本格的な思考ルーチン
●同時発売&リーズナブルな価格設定

思わず目を引くほどのハデさはないけれどいろんなジャンルが充実するとうれしいね

3Dものばかりがセガサターンじゃない！　ってなわけで、テーブルゲームの王道を行く麻雀ソフトの登場です。この「麻雀悟空」は、脱ぎ麻雀のようなインチキはいっさいなしの、本格的かつ硬派な麻雀ソフトだ。セガサターン購入の資金繰りに困っている低年齢層ユーザーは、お父さんにコレを勧めて本体ごと買ってもらおう。



このゲームの顔のグラフィックで、「西遊降魔録」を思い出すのは私だけなのでしょうか？　たぶんそうでしょうね。



まじめな4人麻雀を打ちたいというアナタにお勧めします。ルールも細かく設定できますよ。



最初に「西遊記」の主役4人の中から、使用キャラを選択。どれにしょうかな。



そんでもって次はルート選択？　いかにもって感じのマップ画面ですな。

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険

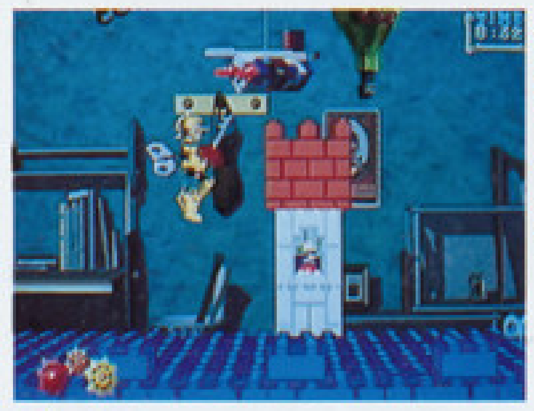
●セガ
●ACT
●12月発売予定
●価格未定

今月のCHECK POINT
●個性的なキャラのなめらかな動き
●3DCGならではの画期的なトラップとボス

3Dだからいろいろできる!!



次世代機でのアクションゲームのあるべき姿とは？　そんな疑問にセガが体当たりで制作したこのゲーム。まずは画面を見てくれ。



キャラクターだけでなく、背景も3Dで作られており、遠近感もバッチリ。

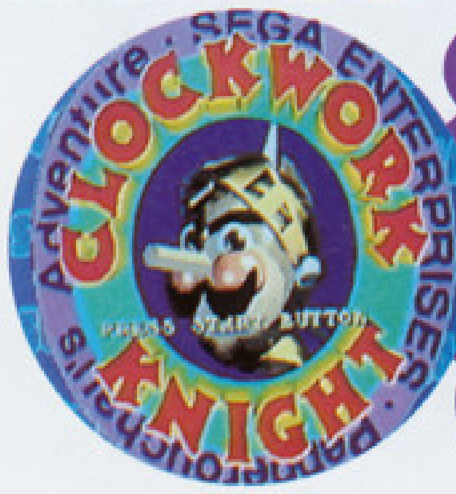


なにげない背景だが、中に入るとテレポートできる箇所もある。

ピカピカの3DCG世界を見よ









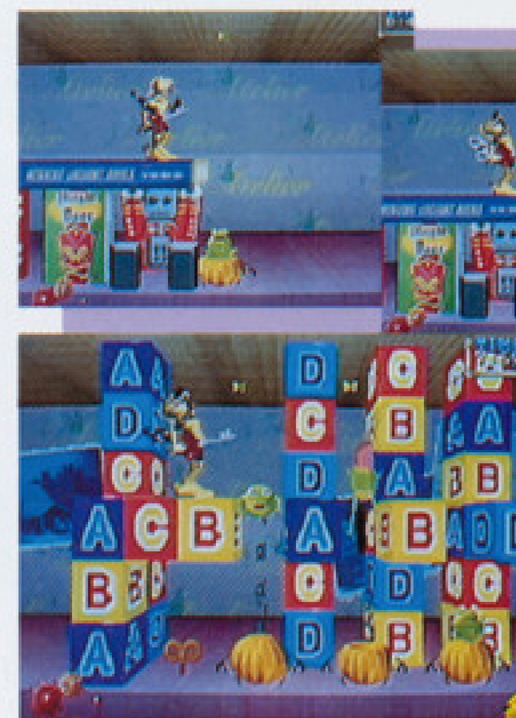
STAGE1を紹介

このゲームの魅力は、とにかくたくさんのキャラクター達が登場し、それぞれ独特の動きを見せてくれることだ。どのキャラクターも楽しいものばかり。そのうえ、キャラや背景がＣＧ作品としても見れるほどのクオリティを誇っている点も注目だ。

それはさておき、各面最後にいるボスを倒すため、右へ右へと進もう。朝までに倒さないと、人間達が起きてきてしまうぞ。



赤いブロックを押して、本の動きを止めてしまえばいい。



上にいるハエを捕まえようと飛び跳ねるカエル。



近づくと手前に倒れてくる家。家を支えているロボット達の姿がかわいい。



フーセンを膨らましているようにに見えるものはキャンディ



うるさいくらいジリジリ音を立てる時計達。



画面の手前と奥を行き来しつつ、パンチを繰り出す。

変形巨大（本当は小さい）ロボと対決！



ボスシーンは、ここまでの雰囲気とは違い、格闘ゲームのような感じだ。ボスが遠くにいる時は画面を縮小、逆にボスが近づくと拡大し、常に全体を見渡せるよう配慮されている。剣で胸を狙え！



飛行状態から着陸し、なめらかにロボットに変形する。



ザコ敵を持ち上げて投げつければ、より大きなダメージを与えることができる。



ロボットの攻撃パターンは豊富だ。特にカッコいいのが、このパンチ。



ボスが離れた位置にいる時は、このように一歩引いたような視点に切り替わる。



　※この記事は開発状況70%バージョンによるものです。

ペパルーチョのホーフな動きを見よ!!

ポリゴンを使ったことによって、今までのアクションゲームにはできなかったことも可能になった。その中で最も重要なのは、キャラクターのなめらかな動きを再現できるようになったことだ。



ペパルーチョの動きが、まるで本物の人間のように（オモチャだけど）リアル。



高いところから落ちそうになると、おなじみ「おっとっと」ポーズも見られる。

歩く



左右に歩く。手足の動かし方などがリアルで、姿勢もいい。オモチャだから当然か。

走る



同じ方向に2度連続して十字キーを押すと、素早く走りだす。とても重要な技だ。

見上げる



十字キーを上に押すと、上を見上げるが、これがなんの役に立つのかは今のところ不明。

たたく



攻撃ボタンを押せば、カギの剣を使って敵を叩く。基本中の基本アクションだね。

グリグリする



攻撃ボタンを連打すると、カギの剣を回転させ、敵に大ダメージを与える。

跳ぶ



ジャンプボタンを押している長さに応じて、ジャンプ距離の調整が可能だぞ。

STAGE 2を大紹介

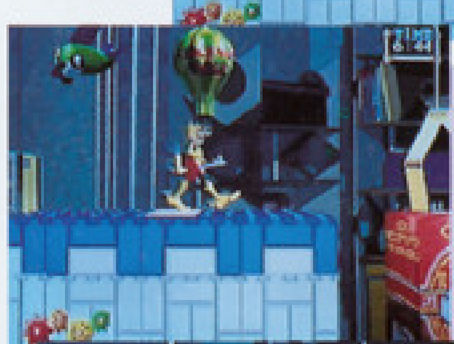
さらに難易度が高く、凝った仕かけが登場するSTAGE 2。ここでの目玉はスイッチだ。

スイッチを動作させるには、まず電池をセットし、その後にスイッチを踏む。スイッチで作動させるとクレーンが動いたり、汽車が走り出したりと、リアクションも豊富に用意されている。

電池を入れて



スイッチを押すと





ピョンピョン飛び跳ねるイヤな敵は、どうやら掃除機らしいのだが、正体は不明。団体で登場することもあり、ペパルーチョを困らせる。床がブロックになっている点も注目。





汽車のオモチャに乗って進め。下には床がなく、落ちると即死んでしまうので慎重に。



スイッチを踏むと、クレーンがブロックを運ぶ。UFOキャッチャーみたいな仕掛け。





このスイッチはなんのスイッチ？





ここのスイッチは、ボーリングのオモチャのもの。スイッチオンで人形がボールを投げ、ピンを次々倒してくれる。もちろん1本1本自分で倒しつつ進んでもいいんだけど。

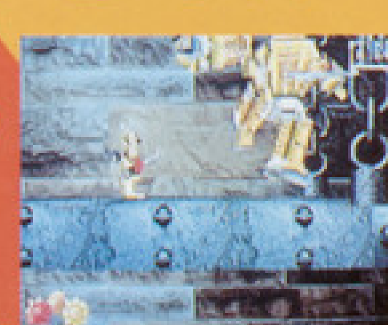
ヘビー級巨大（本当は小さい）ロボと対決！

場面は一転し、やたらリアルな質感がある岩肌が登場。橋も金属っぽい質感がある。どちらもテクスチャーマッピングの効果だ。

このロボットは、とにかく重い。飛び上がってから着地すると、あまりの重さで橋がヘコんでしまうほどだ。

こんなヤツに踏みつけられたら、ただじゃすまない。動きをよく見て戦おう。

ヘビーな体重が武器







この質感ある背景は必見。古い金属っぽい質感が、見事に表現されているぞ。



大きく見えるが、やっぱりオモチャなので本当は小さいボス。それでも橋をヘコませるほど重いんだから、超合金ってヤツかな？　よく見ると、背中にペパルーチョと同じゼンマイが……。

パンツァードラグーン

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●SHT

今月のCHECK POINT
●独特の浮遊感
●スムーズな視点変更

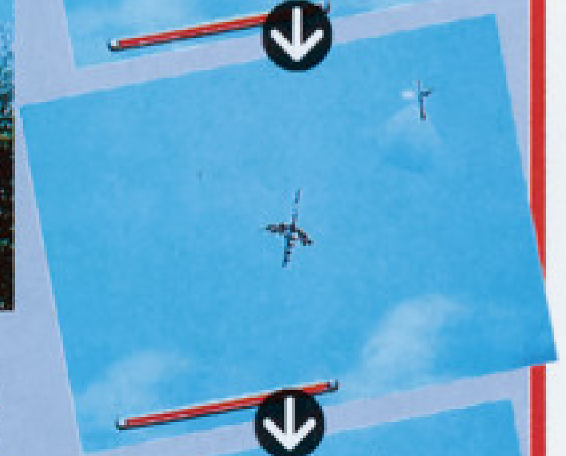
ドラゴンに乗れる新機軸シューティング

これまでの紹介では、今ひとつゲーム性が、見えてこなかった「パンツァードラグーン」。今月はライフゲージなどが入り、いよいよゲーム画面らしくなってきたぞ。まず、画面右下にあるのがプレイヤーの操るドラゴンのライフゲージだ。そして、右上にあるレーダーでは、半透明の扇形でプレイヤーの向いている方向（ドラゴンじゃないよ）を、赤い点で敵の数とその位置を把握（はあく）できるのだ。ちなみに、ドラゴンの飛ぶ方向は固定されているぞ。



カメラワークも絶妙!





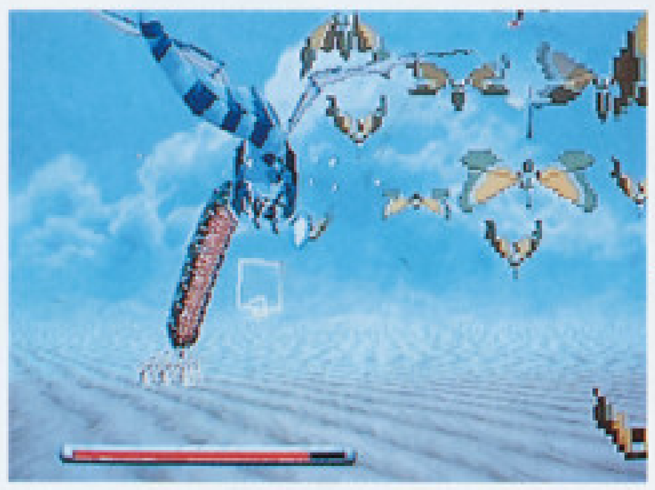




見やすい3D



オーソドックスな視点ながらも、照準が自機と重なることはない。



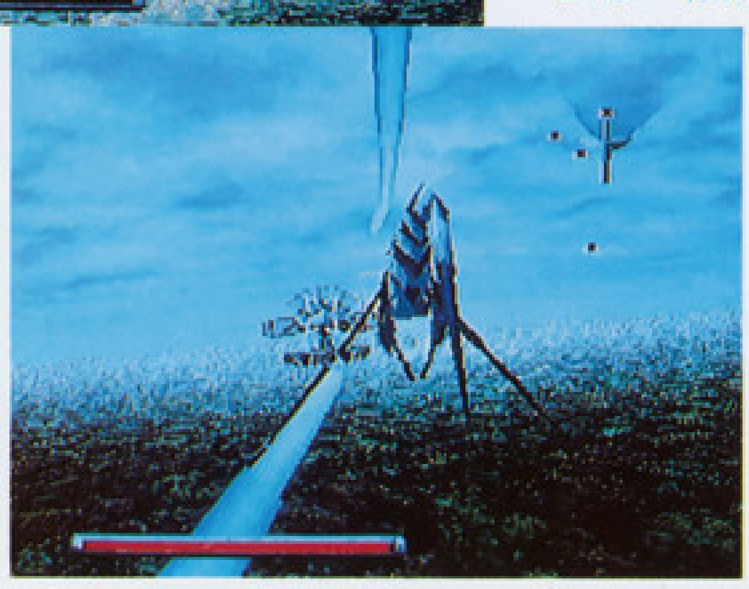
すべてのキャラはポリゴンで描き起こされ、テクスチャー処理されている。拡大縮小もスムーズだ。

ショットは2種類!!



ノーマルショット(仮)

ショットボタンを押すことで前方へ発射される。威力は弱いながらも連射が可能だ。なんといっても基本はコレ。



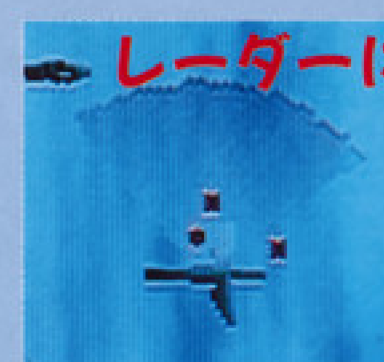
ホーミングショット(仮)

ショットボタンを押し続けて、ロックボタンを離すと発射が可能になる。敵を追尾し、威力がある。

4つの視点を使い分けろ

パッドのLRボタンを押すことで、いつでも視点を変えることができる。ただ、ドラゴンを自由に動かせるのは基本視点の時のみ。その他の視点の時は照準以外の操作はできない。すなわち、敵の弾をよけられるのは基本視点だけということだ。

レーダーに注目!!



これを見れば、いつでも自分が向いている方向と、敵の位置や数が把握できる。

基本視点



左



右



後方



鮮やかに彩られた戦闘シーンの数々……



洞くつ内の画面の処理もこのとおり。もちろん、3Dスクロールも、これまでにないリアルさだ。

サンドワームをほうふつさせる巨大なボスキャラ。砂漠のステージの最後に出現する。ポリゴンにテクスチャー処理を施してあるのだ。





こちらは敵の巨大要塞。森林ステージの中ほどでプレイヤーを待ち受けているぞ。

この記事は開発状況20%のバージョンによるものです。画面や仕様は最終的なものではありません。

ビクトリーゴール(仮)

●セガ
●SPT
●発売日未定
●価格未定

今月のCHECK POINT
●最大4人まで楽しめる多彩なモード
●Jリーグ公認!!

ビデオクリップ感覚のデモを公開

カーレース、フライトシミュレーター、格闘ゲームなどなど、いろいろなゲームが3DCGで作られるようになってきたが、ついにサッカーゲームも3DCGで作る時代がやってきた。3DCGの利点を生かし、視点を変更できたり、選手のなめらかな動きや3Dならではの演出がニクイだけでなく、2Dとは違ったゲーム性も追求されている。もちろんこの「ビクトリーゴール」はJリーグ公認。すべて実名なので、盛り上がること間違いなし。しかも、マルチタップを使用すれば最大4人まで楽しめるのだ。

Jリーグ公認だから全部実名だ



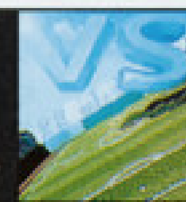


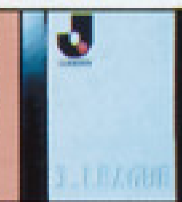


チームフラッグも風で揺れる、心憎い演出。ホームとアウェーも自由に選択できるぞ。

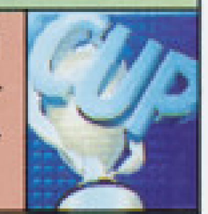
画面右のレーダーは、設定で消すことも可能。ビューモードと合わせて設定しよう。

8つのモードで充実度100%


1試合だけ戦うモード。対戦相手に、コンピュータか人間のどちらかを選択して、それぞれチームを選んで戦う。

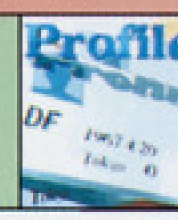

実際のJリーグと同じに全22または44試合を戦い抜いて優勝を目指す。試合結果は、オートセーブされるぞ。

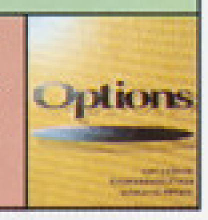

Sリーグとは、このゲームのために用意された、特殊なリーグ。その特殊リーグ内で優勝争いをする。


トーナメント方式で優勝を目指すカップ戦のモード。リーグ戦とは、また違った楽しみ方ができるぞ。


スーパースターゲームとは、Jリーグ全12クラブの中から好きな選手を16人選んで試合ができる特殊なモード。


スーパースターゲームと同じように、全12クラブから選手を選んでペナルティキックが楽しめる。


登録されている全選手のプロフィールを見ることができるモード。もちろん顔写真も見られる。


ゲームに関する各種設定をするモード。まっ先に自分の好みの設定に変更しておくことをおすすめする。

とにかく多いビューモード

ポリゴンといえば視点変更。このゲームでは、実に多くの視点が用意されている。まずノーマル、拡大、縮小の3タイプがあり、さらにカメラの位置を約180度回転させることもできる。


回転も可能

小モード



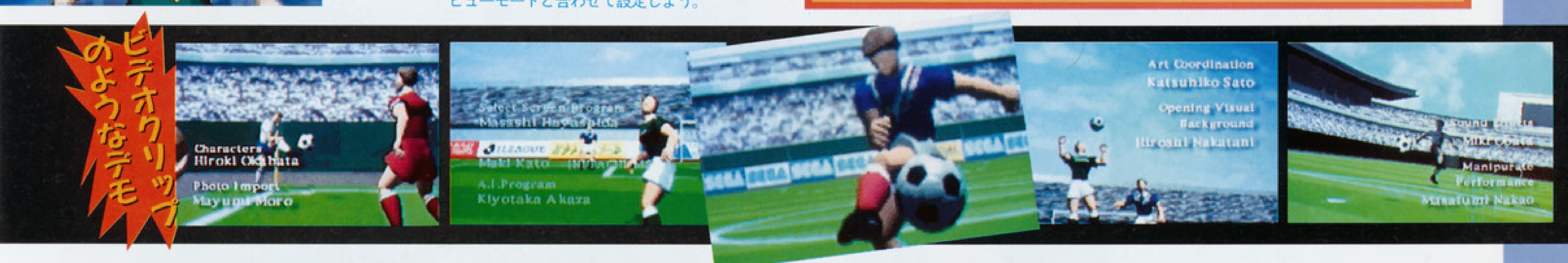
ノーマル



大モード



ビデオクリップのようなデモ



Van Battle

●セガ
●ACT
●発売日未定
●価格未定

今月のCHECK POINT
●SFX感覚の実写取り込みキャラ
●異色キャラ多数登場の異種格闘戦

バトルモンスターが名前も新たに登場!!

実写取り込みキャラを大胆に使った格闘ゲームがこれだ。SFX映画のようなモンスターや人間が入り乱れる特殊な世界での戦いを体験できるぞ。もちろん攻撃の強弱や必殺技などもアリだ。

格闘シーンの他に横スクロールシーンもあり、多彩なバトルを楽しませてくれそうだ。

モンスターと人間のバトル



モンスターと人間の戦いが見られるのも、このゲームの特徴の1つ。もちろんモンスターどうし、人間どうしの戦いもできる。



海外ゲームのような、緻密に描き込まれた背景がすごい。キャラクターも実写取込みを多用している。

現在12人の個性的なキャラクターが用意されているが、この数は変更されるかもしれない、とのこと。増えることに期待。



マジックナイト レイアース

●セガ
●RPG
●発売日未定
●価格未定

今月のCHECK POINT
●映り込みや遠近感など細かな描き込み
●ファン待望のCLAMP作品のゲーム化!!

光・海・風の冒険が始まる!!

絶大なる人気を誇るCLAMP(クランプ)作の「マジックナイト レイアース」。アニメも今月から放映中の人気タイトルがセガサターンにも登場だ。物語は1993年、東京から始まる。社会見学で東京タワーに来た光は、そこで同じように見学に来ていた海・風に出会う。互いが互いを見つけたその時、輝く光とともに3人は異世界セフィーロに引きずり込まれてしまう。そして少女達は危機に瀕(ひん)したセフィーロを救うため、伝説のマジックナイトとして果てしない旅に出るのであった…。

今回は新着写真を紹介しよう。セガサターンならではの、画像エフェクトや色数の豊富さを感じさせる画面には期待が持てそうだ。SDキャラ調の3人もかわいい。セガサターンRPGで新境地を拓(ひら)くCLAMPに期待!



洞窟を抜け明るい所へ。どうやら前人未踏の地ではなさそう。



なんか草木の育ち方が尋常じゃなくなってきたな。ここどこ?



だんだんと雰囲気がヤバくなってきましたね。敵が現れるのか!?



決戦の時来たる!? 高台と下界の距離感をボカシ効果でうまく表現している。



ゲームはこの東京タワーから始まる。ここで光・海・風の3人はエメロード姫の召喚を受けることになるのだ。



不気味に暗い森の中。辺りには見慣れない植物も生えているよう。3人で大丈夫か?



キウイの輪切り、じゃない、テーブルサンゴの上に立つ3人。色合いがキレイ。

光がんばる!



ブルーシード

●セガ
●RPG
●発売日未定
●価格未定

今月のCHECK POINT
●戦闘にカードバトル法を採用
●原作に忠実なキャラデザイン

荒神退治で全国行脚だ!

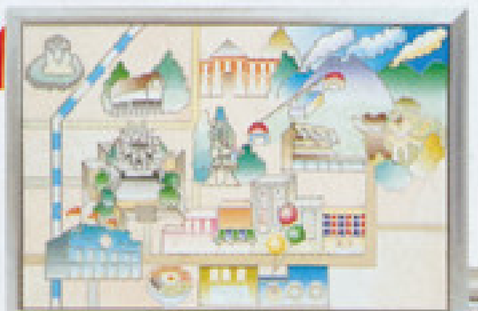
出雲神話の奇稲田(くしなだ)の子孫、紅葉。彼女は荒神(あらかみ)に殺されそうになるが、7つの魂と右手に碧(あお)い勾玉(まがたま)を持つ草薙(くさなぎ)護の力を借りて逆に荒神の魂である勾玉を身につけることで再生、自ら荒神退治に乗り出した…。

ストーリーは高田ワールドだけあって独特だが、ゲームはいたって明解。全国を旅して行く先々の荒神を倒すのだ。戦闘は引いたカードの威力で敵と戦うカードバトル方式を採用。見逃せないぞ。

マップで移動



全国マップがこれ。このマップ上でこれで行く先を決定するのだと思われる。

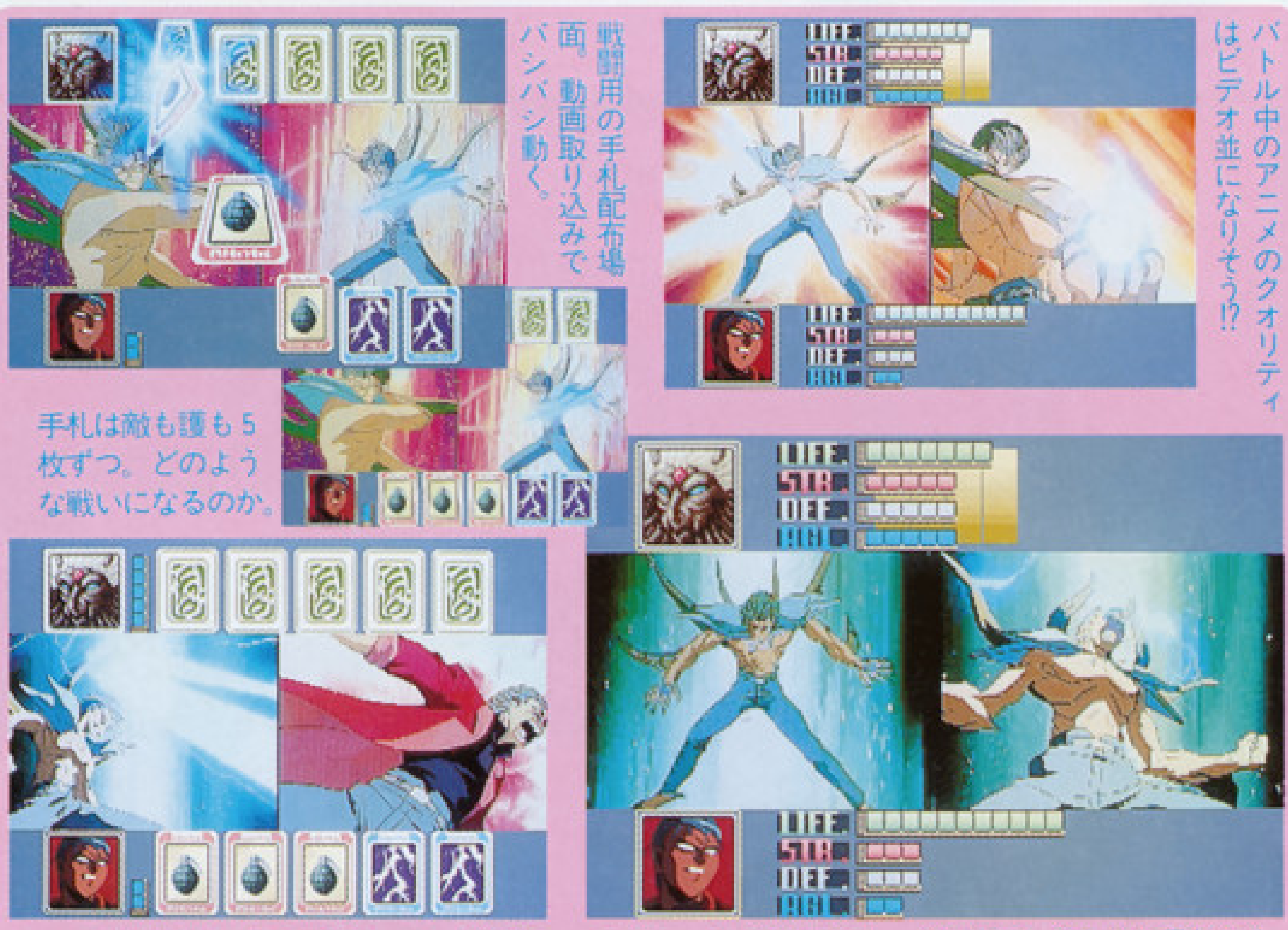


これは熊本。名物や記念物が描かれているのだ。



で、こちらが上野。パンダにアメ横だもんね。

これが戦闘システムだ!



戦闘用の手札配布場面。動画取り込みでバシバシ動く。

バトル中のアニメのクオリティはビデオ並になりそう!?

手札は敵も護も5枚ずつ。どのような戦いになるのか。

カードを使用した時の戦闘シーン。絵柄に見合った攻撃が繰り広げられるのだ。

このシーンは稲妻のカードを使用したものと思われる。護の背後に稲光が描かれる迫力のアニメーションだ。

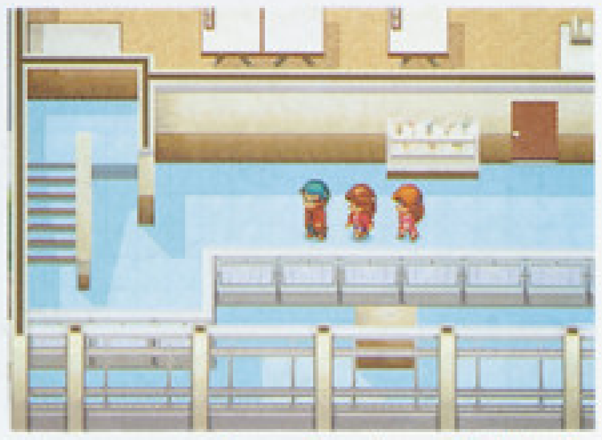


洞窟の中での護と紅葉の会話シーン。

…で上野は



駅構内にまでパンダ模型が飾られている。"ぱんだ"って書いてあるとこがナイス。



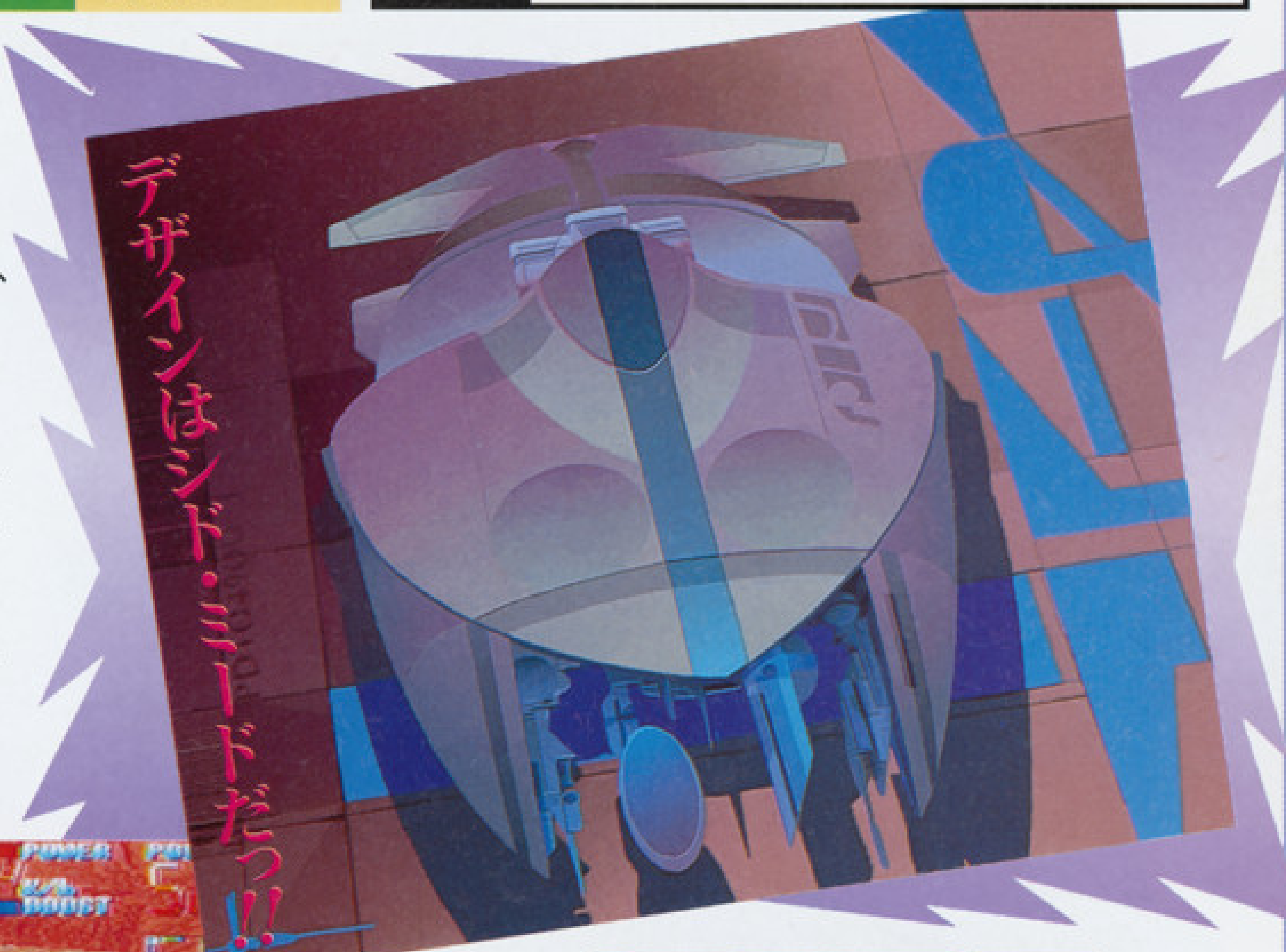
移動はこのように1列になって行われる。ここはどこかのレストランみたいだな。

グランレーサー（仮）

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●RAC

今月のCHECK POINT
●"シド・ミード"デザインによる車＆コース
●完全ポリゴン処理によるスピード感あふれる展開

未来感覚あふれるレースゲーム！



「デイトナUSA」、「ゲイルレーサー」と、アーケード移植のレースゲームが相次いで登場予定のセガサターン。そんなラインナップにオリジナルタイトルが加わるぞ。その名も「サイバーレーサー」改め「グランレーサー」。未来を舞台にしたトラップあり、妨害ありの、ひと味違う３Ｄレースゲームだ。

しかも、デザインは世界的に有名な、あの〝シド・ミード〟。実現可能な車として、機能性・造形性を重視してデザインされただけあって、説得力のある仕上がりもうなずけるね。



車はもちろん、コースもすべてポリゴンを使うことを前提にデザインされているのだ。



装備している武器を使って、敵車の妨害をすることもできる。まるで〝チキチキマシン猛レース〟みたいだね。

こんなコースもあるぞ



まるで建物の中といった雰囲気のコース。いままでのレースゲームにはなかった展開も期待できそう。

新タイトル

GOTHA（仮）

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●SLG

今月のCHECK POINT
●視点切り替えのある戦闘シーン
●何度も遊べるマルチシナリオ制を採用

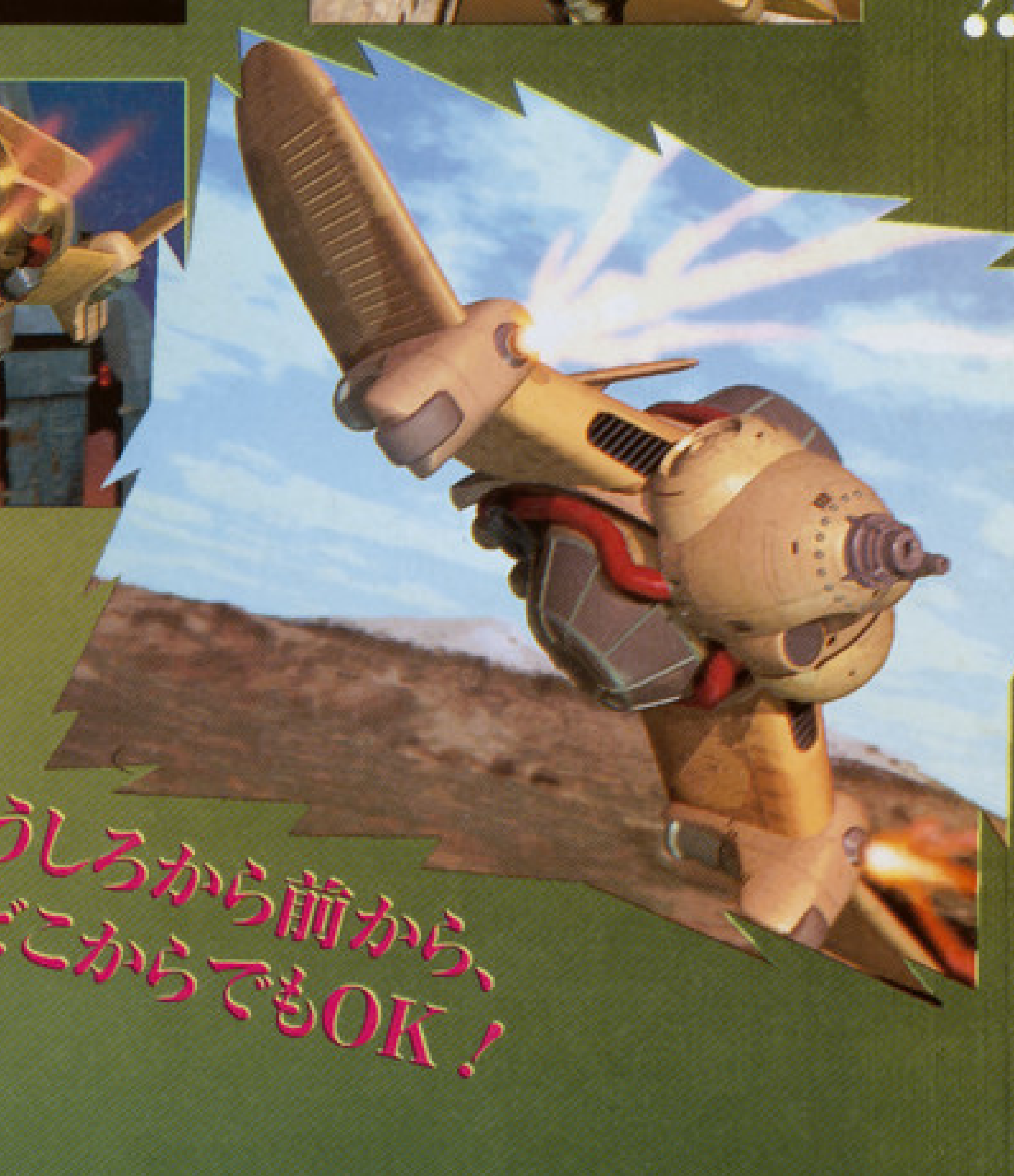
セガサターンを代表するSLGになるか!?

ポリゴンというと、どうしてもSHTやACTを思い浮かべがち。でも、そんな思いを払拭（ふっしょく）してくれるSLGタイトルがセガサターンのラインナップに加わったぞ。この作品は、セガサターンの機能を生かした戦術級SLG。だから、地形効果やユニットの特性、それに隊形など、本格的な要素がしっかりと盛り込まれているのだ。シナリオはプレイヤーの選択によってストーリーが大きく変化していく、マルチシナリオ・マルチエンディングを採用。プレイする度に違った展開が味わえる。

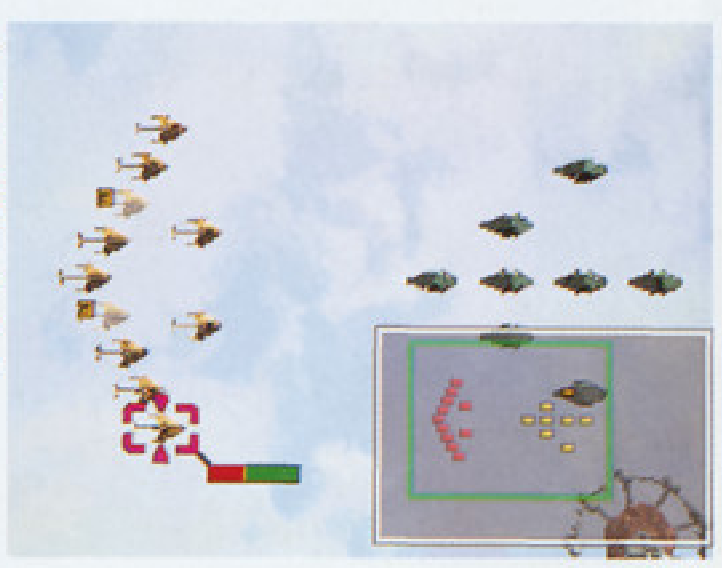








ポリゴンを使用しているので、戦闘シーンの視点は自由に変えられる。こーんな俯瞰視点にできるかと思えば……。





基本を押さえた見やすい画面。ユニットの感じからすると、舞台は近未来だろうか？　どんなマップがあるのか楽しみ。



フェイズによっては、こんな視点もある。これだと隊形は把握すづらいけど、コクピットからの視点はバーチャル感覚満点なのだ。

WanChai Connection

●セガ
●ADV
●来年1月発売予定
●価格未定

今月のCHECK POINT
●主演は、布川敏和と杉本 彩!!
●3DCGと実写動画を組み合わせた次世代アドベンチャー!

布川敏和、杉本 彩をキャスティング!



ジェームス三木脚本、香港ロケの実写映像を取り込んだ次世代アドベンチャーとして、セガサターンにラインナップされていた「チャイニーズディテクティブ」が、「WanChai(ワンチャイ) Connection(コネクション)」と名を変えて、その全貌(ぜんぼう)を見せ始めた。

去る9月22日、東京のセガ本社で「WanChai Connection」のマスコミ発表会が開かれ、当日は今まで発表されていなかった実写ドラマ部分の主人公、布川敏和さん、そしてヒロインの杉本 彩さんを招き、その魅力(みりょく)を披露(ひろう)していたぞ。

「WanChai Connection」は、セガサターンの機能を生かした新感覚推理アドベンチャー。CGと実写動画の組み合わせは、ドラマティックな展開を可能にする。いわばゲームとドラマが、3DCGのヴァーチャル空間で融合(ゆうごう)したマルチメディア作品だ。脚本を執筆(しっぴつ)したジェームス三木氏も「私自身、ゲームのシナリオということを必要以上に意識せずに、ドラマを一本書くつもりで取り組みました」という。ゲーム中のフッくんと杉本 彩のロマンスも見ものだぞ。

オール香港ロケの実写動画と3DCGを組み合わせたヴァーチャルドラマ!

「WanChai Connection」の特徴(とくちょう)は、実写動画と3DCGの融合(ゆうごう)による演出だ。これまでのアクションゲームは、文字情報や止め絵のグラフィックで構成されていたが、「WanChai Connection」では一味も二味も違う。例えば、容疑者を尋問(じんもん)する場面では、途中までは通常のアドベンチャーのようにプレイヤーのコマンド入力で証拠品の提示や容疑者への対応を決めていく。そして尋問に成功すると容疑者の告白内容が実写動画による回想シーンが流れるのだ。しかも、ゲーム部分のグラフィックは3DCGのヴァーチャル空間。証拠品の入手ひとつにしても、3D空間の中を自由に調査できるぞ。

また「Wanchai Connection」の特徴の1つに、自由度の高いゲーム展開がある。ヒラメキを重視した直感型や順序立てて地道に調査していく努力型などプレイヤーの性格が展開に反映され、まさに自分が刑事になり調査しているような没入感が味わえるはずだ。



●杉本 彩●

プレイヤーの方が楽しめるように、考えなければいけないので、たいへんでした。それと普段の役柄とは違って、今回は結構、清純な女の子を演じてるんですよ(笑)。大人の方にでも楽しんでいただけるストーリーなので期待してください。



●布川敏和●

彩ちゃんとのラブリーロマンスの部分がやっぱりおすすめだし、そこを見てほしいですね。僕の役マイケルという立場に立ってゲームができるところも面白いと思います。僕も早くこのソフトにチャレンジしてみたいですね。

STORY



香港のオーシャンパークで、麻袋に詰められた全裸の美女(杉本彩)が発見された。香港のワンチャイにある香港警察きっての敏腕(びんわん)刑事マイケル・リー(布川敏和)がこの事件を担当することなる。彼女は、一命をとりとめたものの完全に記憶を失っていた。記憶のかけらを求めて奔走(ほんそう)する2人はやがて恋に落ちていく。だが、その後発生した殺人事件と彼女の事件との関連が浮上する。戻らない記憶とともにさらなる謎に巻き込まれていく2人。そして、彼女が記憶を取り戻したその時、すべての謎が解き明かされる……。



3DCGで描かれた背景に杉本 彩さんの実写動画の演技が合成される。今までのアドベンチャーゲームにはなかった、まったく新しい試みだ。実写動画とCGが違和感なく融合されていることがわかると思う。まさに次世代機セガサターンのスペックがあればこその演出やゲームシステムだね。



香港での実写動画部分のロケ風景だ。使われる実写動画部分は、時間にして1時間強もあるらしい。まさにビデオドラマを作るのとまったく変わらないほどだ。ロケ中、香港は雨期で撮影に結構苦労したとのこと。

SEGA SATURNでゲームの流通は変わるのか!?

発売間近のセガサターンには、流通業界からも熱い期待が寄せられている。はたしてゲーム市場を活性化する救世主となるのか!?

東芝EMIに聞く! セガサターンへの期待と今後のプロジェクト

東芝EMI 販売推進部 木村雅博部長

CDショップでセガサターンのソフトを買うことができる

次世代ゲーム機については、ソフトのパッケージがCDと同じで、CDショップに来られるお客様の年齢層も高校生を中心に中学生から社会人と、非常にオーバーラップしていることから、販売店の方はすごく興味をお持ちになっています。今回のセガさんとの提携が発表されてからも内容を説明してくれという話がかなりきているんです。



東芝EMIは「バーチャファイター」や「ダイナマイトヘッディー」など、セガの音楽CDやビデオの販売も行っている。今後さらに提携分野が広がることもありそうだ。

今回の販売提携は、具体的には、私たちが、音楽CDの配送に使っているJDS（ジャパン・ディストリビューション・センター）の流通網を使って、セガさんやソフトメーカーの商品をショップに流すわけです。

契約したCDショップには発売前からデモ用の実機を置く予定で、セガさんと調整中です。また、一部店頭でのイベントなども現在企画していますから、ぜひ、足を運んでほしいですね。

CDショップの方が一番気にしてらっしゃるのは、玩具や家電との商習慣の違いですね。CDの場合は再販契約商品ですので、全国どこへ行っても同じ価格で売られるし、売れ残った場合は返品という制度もありますが、ゲームソフトの場合は非常にダイナミックに値段が変動しますから。基本的には、やはり玩具の商慣習がある程度中心になってくるんじゃないかなと思いますが、その中でCDの流通慣習がどの程度まで反映されるかというのが、これから具体的な部分を詰めていくところです。

これまでのゲームソフトは、在庫を持たないように小量で生産し、もし、再オーダーがかかると生産までに2～3カ月もかかって、その間に商品のライフサイクルが終わっちゃうようなことがありました。今後は、必要な量に応じて生産・配送ができる形になっていきますから、リーズナブルな価格設定が期待できます。



小沢健二などのヒットを次々に生み出す東芝EMI。サターンプロジェクトは!?

私たちも、これまでは扱ったことのない商品だけに多少不安なのですが、セガさんの場合、普及の決め手とも言えるソフトのイメージを、お客様に伝えるインパクトが非常に強い。ですから、次世代機はサターンが引っ張っていくと思いますね。

玩具流通商社に聞く! セガサターンへの期待と今後のプロジェクト

株式会社ムーミン販売促進部 安藤三郎部長

セガサターンの登場でユーザーはよい状況に

販売店さんにお話を聞くと、9月に入ってからのセガサターンの予約がライバル機以上にかなり延びているとの声が多いです。今はユーザーが買い控えしちゃってお店も我々も苦労してますよ（笑）。今までも、例えば、メガドラ2の時に、セガのユーザーが買い控えをするといったことはあった。でも、今回は任天堂さんの商品も止まっちゃってる。もちろん、サターンが出るからという理由だけではないけど、多分、発売時期には需要が爆発するんじゃないかと思う。セガさんは本当の底力が出てきているから、セガサターンが、年末のナンバー1ハードになることは間違いないし、低迷する業界の救世主となってくれるでしょう。

今後は、こうした新しいハードの登場で、これまでの任天堂さんの独占が崩れ、さらに新しい流通が参入してくれれば当然、競争の原理が働きます。お客様にとっては非常にいい状況になるでしょう。流通経路の多様化は市場の取り合いなので、我々（玩具流通）も、必死になってがんばるけれど、結局お客様は面白くなければ買わないわけから、ますます「今までにない感動を与えてくれるソフトが望まれる。例えば「RAMPO」のような実写取り込みとCGをミックスした形のソフトは今後の方向性を暗示していると思います。



ムーミンは玩具流通業者の中で、セガ商品の扱い量がトップクラスだ。

ゲーム量販店に聞く! セガサターンへの期待と今後のプロジェクト

ラオックス ザ・コンピュータゲーム館 波木井薫店長

ユーザー層どう広げるか今後の戦略がポイント

大浜◎店内でアンケートを取っているんですけど、やっぱりほしいソフトに必ず「バーチャファイター」があります。だから、最初はかなりセガサターンが伸びると思います。

並木井◎確かに現況ではサターンのほうが確実だという数字が出ていますね。ユーザーは、やっぱり完成度のチェックが厳しいですよ。今回は「バーチャファイター」を出しているから、セガユーザーを含め何十万人かを確保しているのは間違いないし、そこから当面の数字は読めるから、商品の安心度も高いわけです。



ハード、ソフト、それに書籍などゲーム関連の商品が揃っている秋葉原のゲーム館。



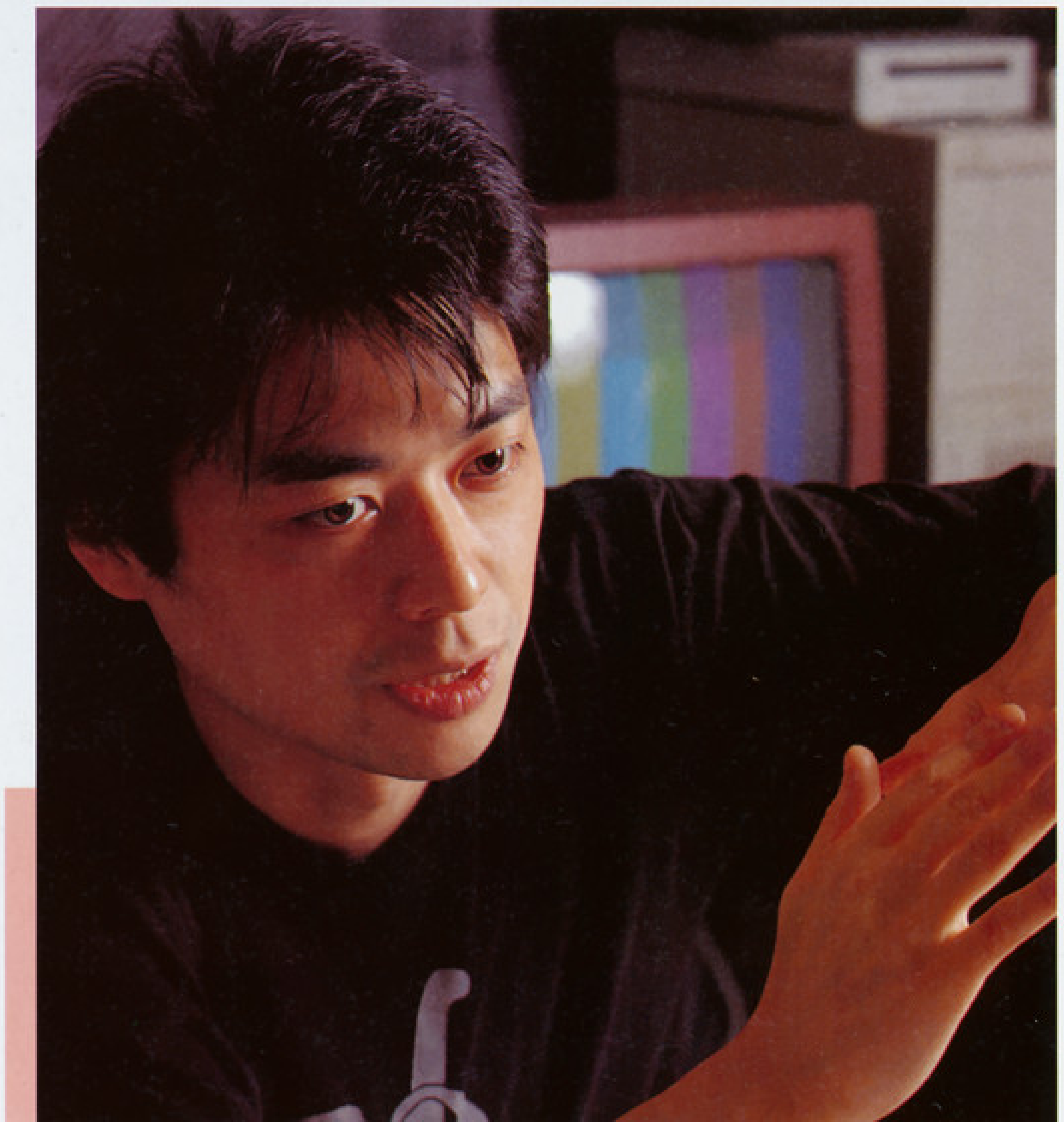
ザ・コンピュータゲーム館の店長並木井さん（写真・上）と、2Fセガコーナー担当の大沢さん。MDソフトの品ぞろえは秋葉原でも随一。

大浜◎でもその数を越えられるようにしなければダメなんですよ。秋葉原に来るような人は大抵セガサターンは知ってるんですけど、一般の人が50,000円近いお金を出して買うかどうか。ある一定の数だけを売ってオシマイだったら任天堂には、またかなわないだろうと思う。

並木井◎だから一般向けのコマーシャルをもっともっとしてほしい。セガさんが非ユーザー層にどうアピールするかですね。

バーチャリアン 渡辺浩弐に聞く! セガサターンへの期待とアドバイス

コンシューマとアーケードの接点にあるセガサターンはセガのノウハウが活用できる



渡辺浩弐
週刊SPA! の「渡辺浩弐のバーチャリアン日記」などでおなじみのGTV代表取締役。ハイテク・コメンテーターの中で、間違いなく一番ゲームとゲーマー心理に精通している人。小説「マザー・ハッカー」を上梓し、作家としても活躍中だ。

プレイステーションとの比較が非常に大きくなるんですけど、セガサターンに関する期待は、ゲーム的なゲームの最高峰が可能になるということです。プレイステーションとの比較論で言うとソニーはあえてプレイステーションをゲームマシンと言っているんですけど、スペックを見ていると、いい意味でも悪い意味でもゲームの概念のうえでできてきたマシンではないんです。どちらかというと映像技術の最高峰という感じなんです。例えばCGで立体映像を作るときにゲームの概念でいうとポリゴンチップを組み合わせて、それでアルゴリズムを組む。あるいは、背景画面を置いて、その手前にスプライトを置く。そういうやり方が、非常にゲーム的な概念です。ところがソニーのプレイステーションは簡単にいうと、1枚の絵があるとして、それを斜めにしたり、曲げてみたり、あるいはくるんと丸めてみたりとかって、よくテレビの画面上での映像処理みたいなものの延長でできている。映像技術の最高峰のソニーが作ったいわゆる一般的なCG映像をクリエイトできる究極のマシンなんです。プレイステーションというのは、実はゲームクリエーターにとっては今までの技術の延長ではなく、概念やパラダイムを変えて作っていくゲームマシン。サターンというのは逆に、今までのゲームのハードとソフトの進化の歴史上にきちんと乗っているわけですね。ゲームの概念をよく知っているユーザーにとってはすごくわかりやすいマシンなんです。今までのゲーム的な快楽を追求している人が非常にすんなり入ってこれるゲーム的なゲームの最高峰を狙う。それがセガサターンだと思います。

そして、僕がセガサターンにすごく期待するのはセガの底力。簡単に言っちゃうとAM2研の存在が大きい。やっぱり「バーチャファイター」のもってるリアリティ。映像や音のリアリティ、形とか、いわゆる見た目のリアリティじゃなくて、重力と空間のリアリティなんですね。それは、3次元のCGをリアルタイムであれだけ動かせるようになった時に初めて再現可能になり重要になる要素。逆に、そこの部分でのセンスが問われるようになったということです。セガは多分「バーチャファイター」で第2期か3期か、新しい時代に入ってきたなと思います。技術的に重力と空間のリアリズムをを積極的にやり始めた。「バーチャファイター」というのは歴史に残るソフトだと思っているのは、そのリアリティが初めて浮上してきて、それに世界で最初に気づいたメーカーがセガだと思うからです。いかに動かすかっていう部分のデザインとセンスがものすごく大切になってくる。もの凄く新しい視野ですね。

それとセガサターンの場合は、アーケードゲームをそのままもってこれる。今までのようにファミコナイズ=ハードのスペックに合わせて何かを切って、何かを強調するみたいなことをやらなくてもすむ。アーケードと家庭用がクロス関係にある。映画でいうと映画館でやったものが、そのままビデオに落とすことができる。まず映画館で上映して、もう一回見たかったり、見そこなったら、レンタルや低額ビデオで買いましたみたいな、2段階の売り方ができます。

だからセガサターンは、いわゆるマニア層にはすぐ売れる安心なマシンだなと思います。ただ、そこで止まっちゃう可能性も大きいわけです。ビデオ業界や音楽CDの業界って、マニアの世界からどんどん飛躍したんですよね。レンタルが出てきたり低額ビデオが出てきたり。だからともすれば、マニアックマシンで持っていることがステイタスというような行き方もあるんだけど、それは非常にもったいない。アメリカのGENESISのような面白い状況を作るには価格を下げるとか、ソフトレンタルとか今までにない一般化の努力が必要だと思います。(9月、GTVにて談)



この期待の声に応えるか!? セガサターン!

いよいよその全貌が、見えてきたセガサターン。セガの発表によると本体販売台数は、94年度中に50万台、95年度末までに200万台を目指しているという。肝心のソフトも、年内に約10本、来年3月までにサードパーティータイトルを含めて41タイトルを予定。96年春頃までに次世代ゲームマシンのNO.1の地位を獲得する意気込みだ。今後発売に向けて、TVCMは、もちろんラジオ番組や様々なキャンペーンを行ってセガサターンのイメージを浸透させていくとのこと。ユーザーの期待に応える超メジャーなマシンに成長してほしいものだね。

SUPER 32X







背面部も初公開

期待の新作も続々登場!!

イマイチその位置づけがハッキリしなかったスーパー32 Xだが、ここにきて「スペハリ」など、手堅い移植路線が注目の的に。最新画面で魅力に迫るぞ!

セガ第4CS研究開発部

永田浩一 部長 インタビュー

"スーパー32X"の可能性とこれからの展望は?

より手軽に32ビットの迫力を味わえるマシンとしての位置づけがされているスーパー32 X。いよいよ発売まで秒読み段階だが、今回、その追い込みの忙しい中、自ら「V.R.Deluxe」を手掛けてもいるCS第4研究開発部部長の永田氏に本誌のインタビューに応じてもらった。32 Xの可能性や気になるソフトラインナップ、そしてハード的位置づけなど、これを読めば32 Xのすべてがハッキリと見えてくるはずだ。



「スペックよりも、その分ゲーム性を上げるのに苦労したほうがいい」とは、おなじみの永田部長。

INTERVIEW1 スーパー32 Xはどこまでできるのか?

●セガの次世代機、セガサターンが注目を集める中、その位置づけがまだユーザーに明確に伝わっていない感じの32X……。というわけで、32Xははたしてどこまでのことができるのだろうか? 永田氏によると「開発者の立場から言うなら、性能的には"すごく素晴らしい!"というような超越したレベルじゃないのは確かです。ただし、『スペースハリアー』などのようなレベルのものは、ご覧の通りまったく完璧に移植ができます。逆にMODEL 1など最新のCGボードの類になれば、今回の『V.R.Deluxe』や『STARWARS』を見てもらえば、32Xがどの程度の性能か、わかるんじゃないでしょうか」とのことだった。

今回のインタビューの中で、32X版「V.R.Deluxe」は、秒間約2万ポリゴンを出しているという話を聞けたが、潜在的な性能は、「STARWARS」のポリゴン表示のスゴさを見れば、十分わかるはずだ。

また、今後のメガドラソフトは、すべて32X対応になってしまうのだろうか? という素朴な疑問に対しては、「なんでもかんでも32Xというのではなく、ゲームに合わせて、対応非対応が決まるでしょうね。やっぱりパズルとかのゲームは、わざわざ32Xにしなくても十分作れるはずですから。そこらへんは、ゲーム内容に合わせて、一番合ったハードで動かせばいいと思いますし、今後もフレキシブルに対応していきたいと思います」との答が返ってきた。メガドラソフトもここ1年の作品を見る限り、円熟味を増した秀作が多かったが、本物と見分けがつかないほどスゴい「スペースハリアー」などを見せられると、この価格で、あのレベルのソフトが遊べるのは気になるところ。

今後の新作に注目だ。



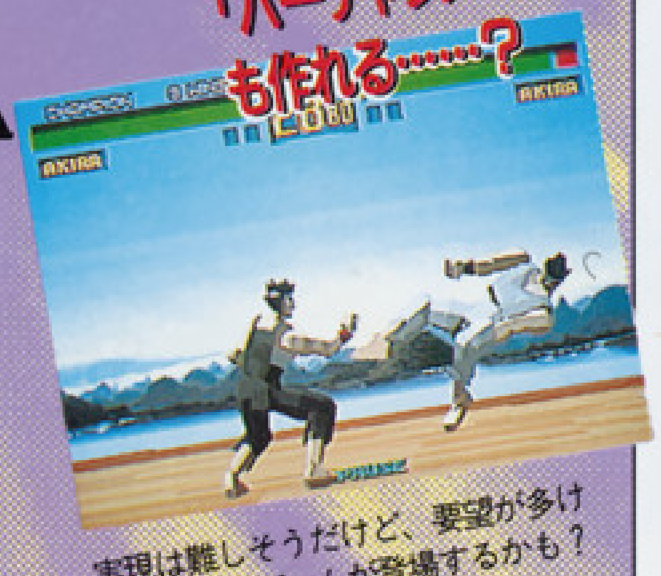
スピード感もアーケード版にかなり近い「STAR WARS Arcade」。

INTERVIEW2 どんなソフトが出てくるのか?

●「スペースハリアー」の完全移植版などがいきなり登場し、ラインナップも"手堅く"マニア層を押さえつつある32X。海外で作られているソフトが多そうだが、今後ははたして、どんなソフトが出てくるのだろう?

これに対して永田氏は「ひとつはアーケードからの移植というのは当然ありますよね。また、一方では本体価格の手頃さから、セガサターンからの移植作品というのも、考えられると思いますよ。やっぱりみんながみんな、セガサターンを買えるというわけじゃないと思いますから」との返答。セガサターンといえば、「バーチャファイター」が注目の的だが、ポリゴン数を少なくしたり、キャラをアレンジした形で外伝的な作品が出てきても面白いかもしれないね。意外な移植が登場する?

「バーチャファイター」も作れる……?



実現は難しそうだけど、要望が多ければ、似たゲームが登場するかも?

INTERVIEW3 開発上のメリット・デメリットは!?



根強い人気の昔のゲームシリーズ。意外なゲームも復活?

●接続方法が結構複雑なのを見ると、32Xの開発もさぞや苦労しそうな気もするけど、これに関しては、「ハードの設計自体は結構シンプルな構造になっていますので、開発はとてもしやすいですね。メガドラの開発を経験している人なら、すぐに移行できるはずです。分散処理もしやすいので、パソコン系の開発の方にもなじみやすいんじゃないですかね」とのこと。海外では、すでに多くのメーカーがソフトタイトルを公開しているが、国内でも市場状況によっては、大いに楽しみな部分はありそうだぞ。

INTERVIEW4 CD対応ソフトはどうなる?

●現在「シャドー・オブ・アトランティスCD（仮）」など、3本のCDソフトのタイトルがあがっているが、今後の予定はどうなっているのだろう？　これについては「まず、当初はカートリッジのソフトが多いでしょうね。CDソフトになって、処理速度が向上するといったことはないのですが、32Xならば、3万2千色という膨大な色数が使えるので、アニメーションなどの取り込みなどには絶大な機能を発揮するでしょう」とのこと。右の画面を見ても明らかなように、昔流行ったLDゲームのようなものも容易に“フル画面”で移植できるはず。ちょっと期待しちゃうね。



メガCDへの移植で当時話題をまいたLDゲームシリーズ。色数が少ないためツラかった。



「シャドー・オブ・アトランティスCD（仮）」。32Xなら実写取り込みもこの画質でできる！

INTERVIEW5 PWM音源で苦手なボイスも克服!?



音も最高と噂の「アフターバーナーコンプリート」（画面はアーケード版）。

●先月スペック表の中に出てきたPWM音源。ちょっと聞き慣れない音源なんだけど、これがあることでどういう音が作れるのだろう？　永田氏によると「中低音域はPCMとまったく変わらないんですが、ドラムとか、ベースとかギターなどの音は素晴らしいものが出せるんですよ。先日も『AfterBurnerComplete』のサウンドテストを聴いたんですが、すごく良かったですよ」という返事。また、最近指摘されているメガドラの格闘ゲームなどの合成音声もクリアにできるとのこと。「スペースハリアー」のデキを見る限り、この言葉にウソはなかったようだぞ。

INTERVIEW6 永田部長が手掛ける32Xオリジナル作品も始動!!



期待のロボットアクション「メタルヘッド」。来月には、新着画面を公開できる予定だ。

●「スペースハリアー」「STARWARS Arcade」「After Burner Complete」など、名作アーケードゲームの移植が目立つ32Xのラインナップ。今後は具体的にどんな作品が目玉作品なのかな？「やはり今やってる『メタルヘッド』が来春の目玉商品になるでしょうね。画面のほうも、ロボットにすべてテクスチャーを貼ったんで、以前に公開したものより、かなり良くなってきていますよ。本当にすごく見映えするようになってます。来月あたりに最新の画面をお見せできるんじゃないでしょうか。気の早い話ですが、そろそろ次のオリジナル作品の企画も練り始めてますので、期待しててください」

発売を直前に控えた、セガサターンに続き、発売が予定されている32X。セガサターンとは違った“手堅い”移植が早くも注目を集めてきているが、今後はさらにセガサターンと違った特色を打ち出していってくれるはずだ。

セガサターンを買うか、32Xを買うか、もしくはどちらも買うかは、みんなが記事などを見て決めてほしいな。次世代は急速に接近中なのだ!!

あとはいよいよ12月の発売を待つだけ!!

前号で少し触れた32Xの接続方法だが、今月は実物の写真と、図解つきで説明してみるぞ。ちなみに、32Xはワンダーメガ2にもしっかり対応しているのに注目！　ただし、ワンダーメガM1の場合には、日本ビクターから発売される予定の専用スペーサーが必要だ。なお、音声入力に使われる同梱ケーブルはモノラルの予定。これは残念？



付属ケーブル

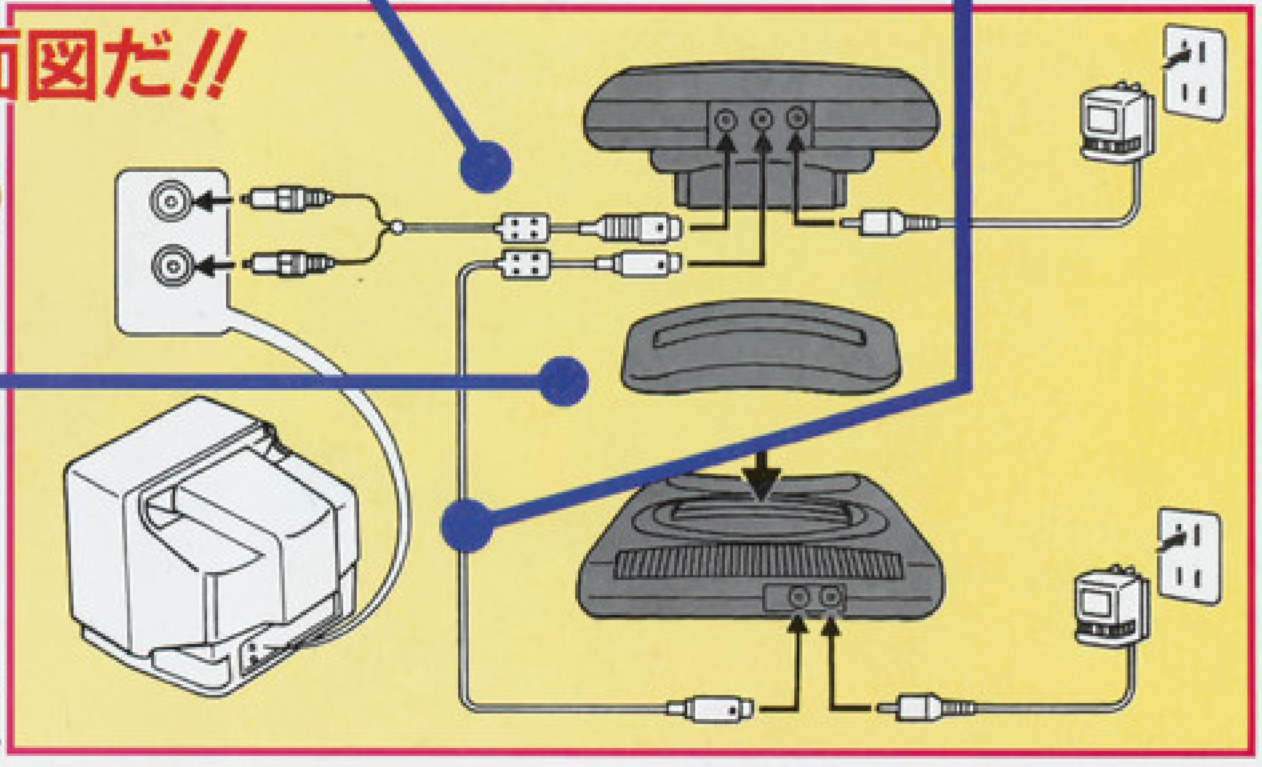
32Xをつなぐのに必要なケーブル。メガドラ1では2本とも必要になる。



●これが背面図だ!!



メガドラ2の場合、本体をしっかり固定するために、このようなスペーサーをかませる。



「ハードの性能にこだわるより、面白いソフトを」
永田 浩一 部長



「32Xに関しては、2万円以下のハードで、こういうソフトが遊べるんだ、というふうに思ってもらえれば非常にありがたいですね。まあ、お金を出せば、もっと高機能のものが買えるハズなんですが、機能を追求すると、キリがない。かたやこっちは何万ポリゴン、かたやこっちが何十万ポリゴンってよく言われますけど(笑)。これって何十年か前に、車で馬力の争いをしていたのに似ていますよね。二百馬力とか百八十馬力とか。でも、結局残ったのは、燃費の悪い車だけなんですよ。だから本当に大事なのは、ユーザーが何を求めているのか、ということだと思います。1万ポリゴンで足りれば、わざわざムリをしてまで2万ポリゴン出す必要はないわけですから。あとはゲームをいかに面白くして、いかに「安く」ユーザーの方に提供できるかだと思います。32Xに関しては、「この価格のハードで、こんなスゴイソフトが遊べるんだ」っていう気持ちに、ユーザーの方をさせたいですね」

スペースハリアー

●セガ
●12月発売予定
●4,980円
●SHT
●16M

アーケードの名作を100%完全完璧移植!!

今から9年前、可動きょう体でゲーセン野郎を熱くさせた「スペースハリアー」が32Xで登場するぞ。かつて、マークⅢ、X68000、PCエンジンなどあらゆるハードに移植され、メガドラ登場時にはオリジナルの「2」も発売されたほどの名作。しかし、完成度が高いと言われたX68000版でさえ、アーケード版は〝完璧〟に移植できてはいなかった。だが今回は、キャラの大きさやデモに至るまでアーケード版と並べても区別がつかないほどの完璧さなのだ。PWM音源を生かしたBGMの再現度も完璧だぞ。



体感ゲームシリーズの傑作が超低価格で32Xに復活!



16Mで本当に入ったの？　と疑いたくなるが、永田部長いわく「あの当時のゲームを移植するには十分すぎる容量」とのことだ。



なんとミスした直後に出るメッセージとボイスまでも再現されてるほどの凝りよう。武器選択もないシンプルなゲームだが、我を忘れる爽快感は、いまだに健在だ。

タイトル画面もそのまんま



〝INSERT COINS〟や〝SEGA 1985〟と、入っているが、これはまちがいなく32X版の画面なのだ。マンモスの目も動いている!

叫び声ももちろんそのまま



「アア——ッ!」というあの心臓に悪い、独特の叫び声も、ノイズなしのクリアな音質で入っているぞ。

ユーライア登場!

ステージ5とステージ12は、ボーナス面。味方のドラゴン〝ユーライア〟に乗って、障害物をガンガン破壊するのだ。





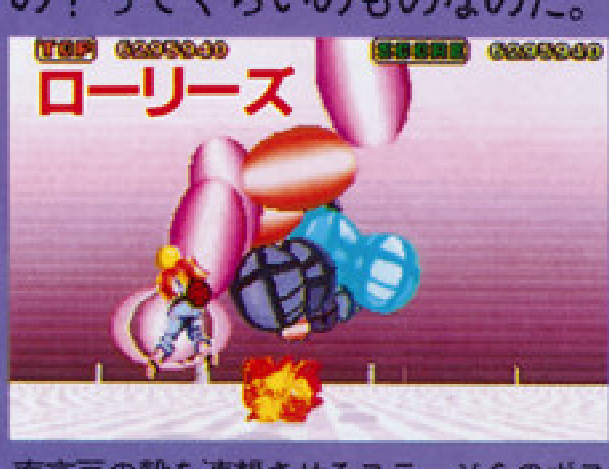
上下移動による視点変更ももちろん再現。ボーナステージでは、左右のみの操作しかできないが、上下に入れるとしっかりと視点が変わるようになっている。

個性派ボスもバッチリ再現!!

マークⅢ版のように、オリジナルのボス〝HA-YAOH（ハヤオー）〟などはいないものの、アーケード版にいたキャラはすべてマニア感涙の完全再現をされている。そのデキときたら、どうしてメガドラでここまでできるの？ってぐらいのものなのだ。



双頭のドラゴンゾンビ〝サルペドン〟。これだけ迫ってきても、スプライトオーバーしないのだ。



南京豆の殻を連想させるステージ6のボス〝ローリーズ〟。軽快に回転移動しながらやっつけていくのが快感だったよね。



ステージ17のボス　〝ウイウイジャンボ〟。ハリアーと同じ超能力戦士だ。

なんといっても気になるのは…ドム!



奥にいる赤ドムの腕に注目。後ろのヤツはちゃんと腕を振ってるぞ。



後方から迫り、振り向きざまに攻撃してくる青ドムのパターンもこの通り完璧。感涙ものだね。



3匹の青ドムが緊急飛来!　このステージはドムがガンガン攻めてくるぞ。黒ドムの3連星も健在。

V.R. Deluxe

●セガ
●12月発売予定
●8,800円
●RAC
●24M+B・B

新コースも追加された新生「VR」.!!

新コースなどのオリジナル要素も入り、ついにその全貌（ぜんぼう）を現した32X版「V.R.Deluxe」。8月中旬に取材した時点ではすでにUSA版が完成、その後は日本（ヨーロッパ含む）版の開発に取り組むということだ。もちろんUSA版と日本版は基本的な部分での変更はほとんどないそうだが、バックアップRAM搭載（とうさい）や難易度調整、グラフィック関連で若干（じゃっかん）の変更が行われるとのこと。ちなみに「V.R.Deluxe」は秒間20コマ、毎秒約2万ポリゴンを表示している（MD版は秒間15コマ、毎秒9000ポリゴン表示）。新要素も満載だぞ。



初公開のタイトル画面。コースセレクト画面は現在開発中。



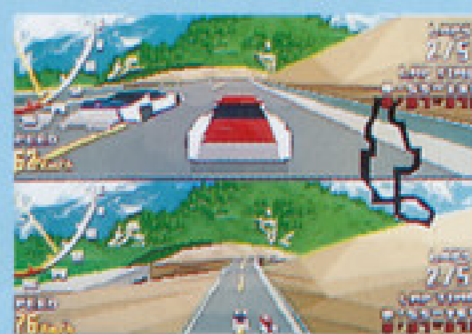
今年の3月から10人近くのスタッフにより開発がスタートした「V.R.Deluxe」。開発にはMD版のスタッフも一部参加している。こだわりと思い入れが込められた1作だぞ。

2Players VS 上下画面2分割の対戦バトル

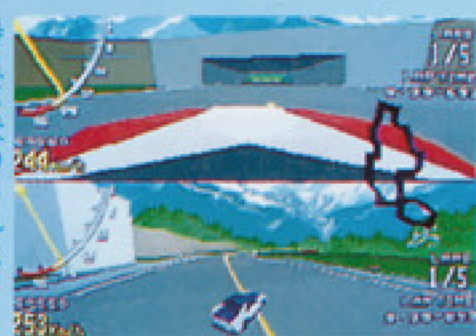
MD版にもあった対戦バトルモードだが、やはり32X版でも入っているぞ。画面レイアウトはMD版同様、上下画面2分割となっているが、32X版は1画面中に表示できる最大ポリゴン数や秒間あたりのコマ数がMD版を上回っているため、ゲーム画面の見やすさはグンとアップしている。もちろんMD版と同じく、5段階のハンディキャップがつけられるから初心者でも安心だ。



1P、2Pそれぞれに視点変更が可能。お互い走りやすい視点にして、いざ勝負だ!!



実車のデータを基に計算しているので、スリップストリームもある。



勝負は決められたコースを先に5～20周（※設定可能）すれば勝ち。

よりリアルになった視点切り換え

32X版は毎秒あたりのフレーム（コマ）数が増えているため、視点切り換え時の画面がよりなめらかになっている。視点はアーケード版同様ドライバーズアイからヘリコプターモードまでの4種類ある。



ピットワーク中に視点を切り換える。ピット要員の動きもチェック。

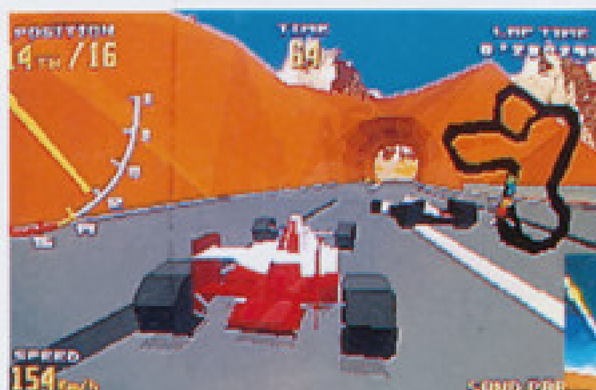


これが32Xだけのオリジナルコース!! 走りごたえもタップリだ!!

NEW COURSE No.1 SAND PARK

砂漠の中に作られた新コース

新コースのサンドパークは、名前からもわかるように一面が砂漠に囲まれたサーキット。このコースの特徴は、「コースの途中で道が2つに分岐するポイントがある」ことだ。アクロポリス（上級コース）と似た、高速テクニカルサーキットの性格づけがされている。



円形状のトンネルめがけて疾走するフォーミュラマシン。最大ポリゴン表示が増えればこんなトンネルも表現可能。

トンネルに突入!!

迫力のVR1視点

ストックカーやプロトタイプといったいわゆる〝ハコ車〟の視点1。ハンドルの位置と屋根が見えるのが新鮮だ。



アザーカーとのバトルだ!!



プレイヤーが選んだ車種によってアザーカーも変化。1台あたりのポリゴン表示も増えたので、車のディティールもよりアップした。

NEW COURSE No.2 HIGH LAND

本邦初公開の市街地サーキット

もう1つの新コースであるハイランドは、なんと「V.R.」初の立体交差サーキット。背景も変化に富んでおり、難易度も高い。開発チームによれば、「とにかく、ここのリプレイ画面は自信作。ぜひとも完走して見てほしい」とのこと。ピットインもできるぞ。

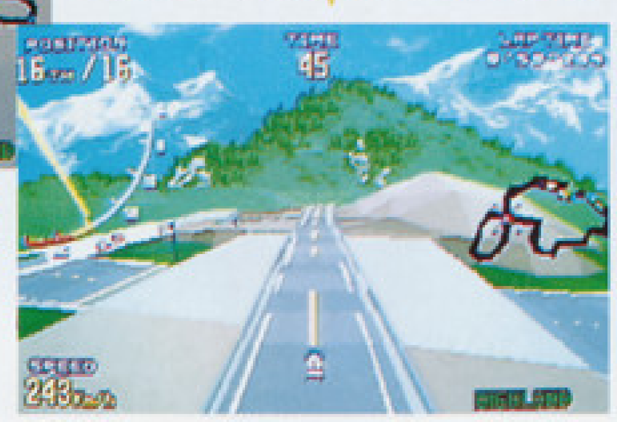


ビル群のど真ん中からスタート。こういった背景だとやっぱり普通車っぽいストックカーがバッチリ似合うよね。

市街地ならハコ車でしょ

巨大立体交差か!?

立体交差部分を視点4で見たところ。チェックポイントがあるコースの上にさらにコースがあり、そこを走れる!



コースアウトは即クラッシュ!!



MD版よりもサスなどのパーツのディティールが細かい32X版。今回はどの車種も、ボコボコに壊れるとのこと（上級とハイランドのみ）。

もちろんアーケード版「V.R.」にあった3コースも、+αの要素を加えて再現!!

BEGINNER COURSE BIG FOREST

初心者向けの超高速サーキット

MD版でもおなじみの超高速サーキット、ビッグフォレスト。コースレイアウトなどの基本部分は変わらないが、最終コーナー手前にある観覧車がちゃんと動くようになった。同時発色数も16色から256色に増えたおかげで、背景もよりキレイに描き直されている。



最終コーナーで見ることができる観覧車とパイレーツ。画面写真じゃわからないと思うけど、どっちも動いてます。

観覧車も動くぞ

ディティールに注目

視点1のドライバーズアイ。毎秒20コマ(MD版は15)でアニメーションするようになり、グッと走りやすくなった。



バックファイアもあります



業務用にあるバックファイア（急激なシフトダウンをした時にマフラーから火が出る現象）やスモークも、さらに迫力ある感じに。

MEDIUM COURSE BAY BRIDGE

港で繰り広げられるデッドヒート

中級コースのベイブリッジは風車の羽根が回るようになったことと、分岐ポイントで別ルートの道も走れるようになったことがMD版との大きな違い。名物バーチャ牛(?)も「ポリゴン数をMD版より3～4倍近く増やしたのでより牛らしく見えますよ」とのこと(笑)。



MD版ではやっとのことで入った風車だが、今回はより細部が作り込まれたうえに羽根部分がクルクル回るように。

風車もまわるぜ!

コースの裏側へ進め

これはスゴイ!! 今までバリケードがあって進めなかった本コースの裏側もきちんと走れるようになったのだ。



ドリフトテクを駆使せよ



第1コーナーを通り過ぎると、すぐ目の前にトンネルが。ストックカーはドリフトコントロールが結構楽しいぞ。

EXPERT COURSE ACROPOLIS

岡にそびえる神殿が美しい

海岸沿いに作られた美しいサーキット、アクロポリス。MD版ではクラッシュするとマシンが壊れ、性能が落ちるように設定されていた（今回はハイランドも同様の設定になっている)。「SONIC」看板が「7th」看板に変更されているぞ。



32X版の看板は「7th」。ちなみに業務用は「7 SEAS」とデザインされており、MD版は「SONIC」だった。

「7th」看板をチェック

最高時速は何km/h?

インコース側のあるコンクリートウォールに注目。こういう細かな部分の作り込み具合がMD版とは圧倒的に違う。



プロトタイプのVR1視点だ



この視点1で上位入賞できる腕前があれば、キミも上級者の仲間入り。ちなみにプロトタイプカーは右、ストックカーは左ハンドルだ。

STARWARS Arcade

●セガ
●12月発売予定
●8,800円
●SHT
●容量未定

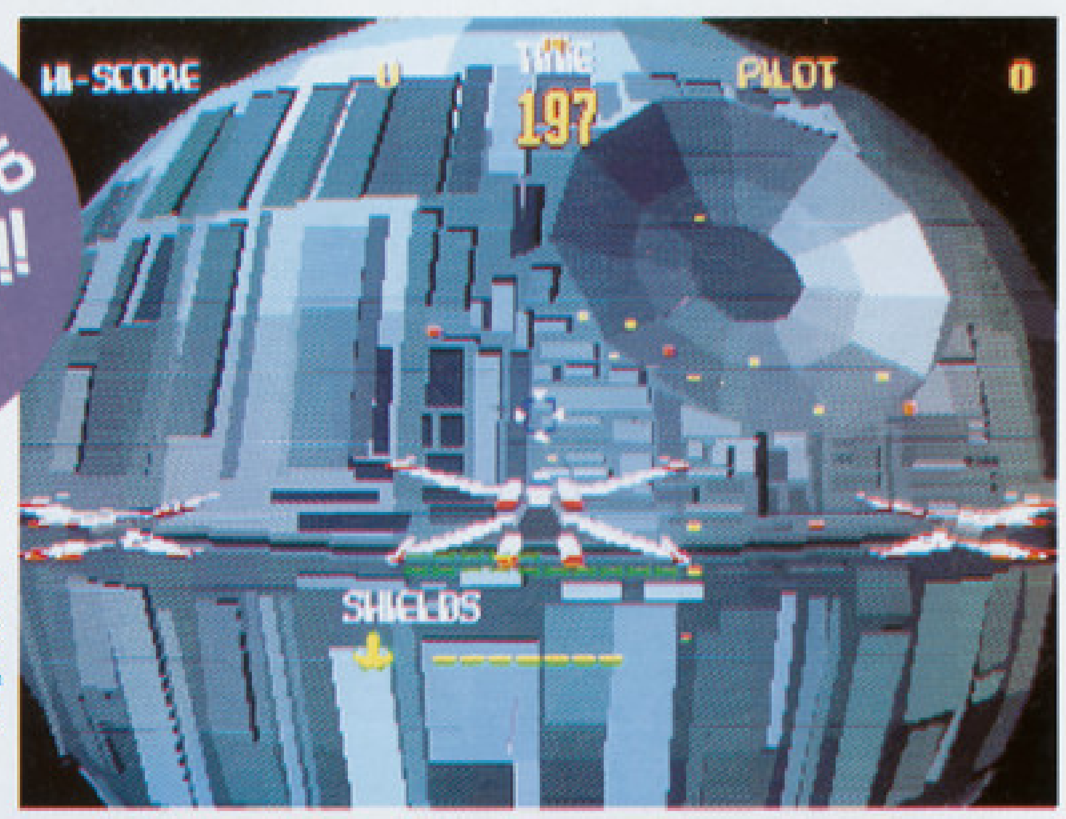
原作の持つ迫力をそのまま再現

32Xと同時発売される予定のポリゴンシューティング「STAR WARS Arcade」。ここに載せた画面写真を見てもわかるように、32X版は業務用のポリゴンデータをそのまま使っているため、アーケード版とほぼ変わらないクオリティーのものが遊べるようになっている。また、カートリッジの容量も現時点では発表されていないが、セガによれば「高速CPUを搭載したことによりデータの圧縮展開が一瞬にして行えるため、容量は驚くほどコンパクト」になるとのこと。アーケード版にあった地響きなどの効果音も、どこまで再現できるかが楽しみだ。



画面写真は海外版。敵機に回りこまれた時のメッセージが「Tie's Behind」となっている(日本語表記は「後ろに敵機!」となる)。

デススター突入シーンも完全移植!!



反乱軍のXウイングがフォーメーションを組み、デススターに突入するシーン。映画にあった名シーンを要所要所で盛り込んでいるので、往年のファンなら感涙モノ!?

2P同時プレイもある

このゲームにおける2P同時プレイは、自機の移動と敵機への攻撃を1P・2Pでそれぞれ分担して行うという形がとられている。32X版もこのシステムが採用される予定だ。



ゲーム序盤の艦隊戦。ガンナーの腕が問われるステージだ。

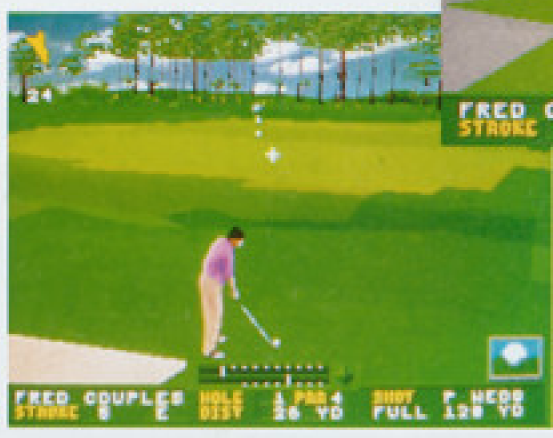
GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 HOLES STARRING FRED COUPLES

●セガ
●12月発売予定
●7,800円
●SPT
●容量未定

毎月キレイになっていくイキなゴルフ!

スーパー32X初のゴルフゲームになりそうな、このソフト。先月にも増してグラフィックがより美しくなってきているぞ。女性ゴルファーも初公開だ。





芝の色味も先月に比べて、だいぶそれらしくなってきた感じだ。発売までには、まだまだキレイになる!?

色数がグーンと増えたため、従来のソフトに比べて、奥行き感がはっきりと感じられるのも見逃せないね。



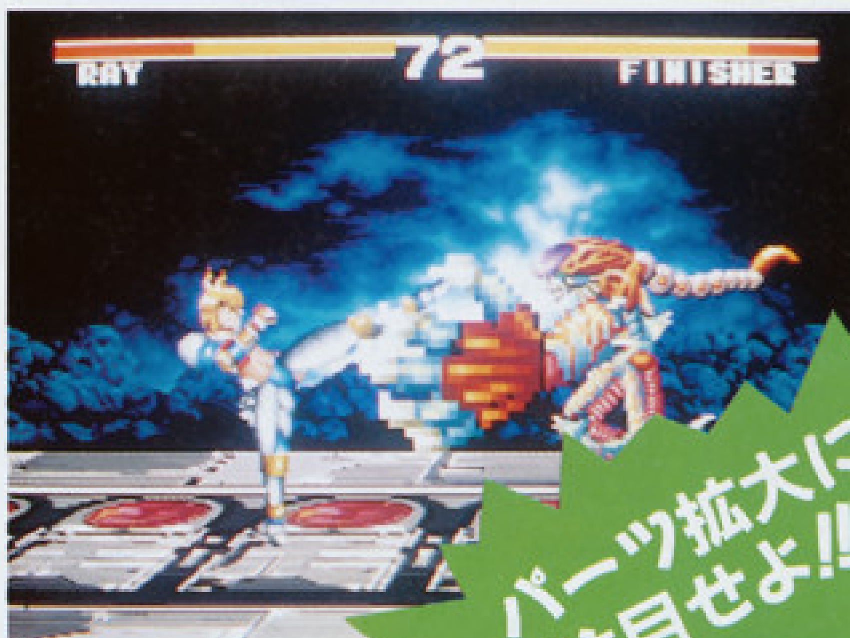
今月は、なんと(?)女性ゴルファーを初公開だ。登場するゴルファーは総勢60人とのことだから、まだまだ、キャラは増えてくるぞ。おまけに服装や肌の色まで自由自在に変更できちゃうんだから、うれしいよね。いままでにこんなゴルフゲームあった!?

サイバーブロール(仮)

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●容量未定

キャラの大きさは間合いで変化するぞ

いままでにない新鮮味あふれる格闘モノといえばコレだ。なにしろ出てくるキャラはすべてエイリアン! しかも、某格闘モノ顔負けの間合いによるキャラの拡大・縮小も盛り込まれているのだ。家庭用格闘ゲームの不満なんか一気に吹き飛ばす迫力だぞ。



身体のパーツを自由に付け変えられるのも、このゲームの特徴だ。自分の気に入ったキャラが弱いヤツだったとしても、パーツを変えれば、いきなり強くなるかも……?



キャラの大きさは、接近すれば拡大、離れれば縮小する。



キャラのデザインはちょっとグロイが、プレイ感覚は本格的な格闘モノに仕上がってるぞ。



身体のパーツごとに、手前に拡大してくるという処理も盛り込まれている。フィニッシュをこれでキメて相手を倒せば、きっと気持ちいいぞ。

DOOM ―ドゥーム―

●セガ
●本体同時発売
●7,800円
●SHT
●容量未定

体力表示部分も完成!

32Xの実力をまざまざと見せつけてくれる「DOOM」の開発も順調に進んでいるぞ。倒した敵はすべてその場に残るというリアルな描写は、まさしくバーチャルリアリティ感覚。ヘタなスプラッター映画なんかより、よっぽど怖いのだ。

先月の段階では未完成だった、体力&弾数表示部分もできあがってきて、完成が近いことをうかがわせてくれるぞ。

飛び散る弾丸と血しぶき



倒した敵の死体は、すべてその場に残る。同じ場所に誘導して倒せば死体の山ができるぞ。

序盤での敵は、人間タイプとモンスタータイプの2種類いる。先に進むと……。

プレイヤーの武器はピストルだけ。シンプルだが、すべての敵にダメージを与えることができる。



攻撃を受ければプレイヤーキャラもドバッと出血するぞ。しかし自分の血を見るのは、なんか痛々しい……。



右下の弾数表示がゼロになると、攻撃がパンチに切り換わってしまう。戦略を練りつつ進まないと、クリアはおぼつかないぞ。

ANCIENT PARK
エインシャントパーク VOL.1

EDITED BY ANCIENT

ごあいさつ

皆様はじめまして。…と、とりあえず礼儀正しくご挨拶から入ってみました。新装開店、『エインシャント　パーク』です。これから皆様のもとへ、ホットでスパイシィなエインシャント情報をお届けしますので、よろしくおつきあいくださいね。

ところで……エインシャントって何？

この『エインシャント』、名前だけじゃあちょっとわからないなあ、という人でも、「GGソニック」や「ベア・ナックルⅡ」などを手がけた会社だと言われれば、きっと、思い当たる人は多いはず。しかしてその実体は……。「ベア・ナックルⅠ、Ⅱ、Ⅲ」、「アクトレイザー」などのサウンドCDを世に送り出した、気鋭のゲームミュージック・コンポーザー、**古代祐三率いるクリエイティヴなツワモノ揃いの集団**、それこそが『エインシャント』の真の姿なのです。**現在、その6人プラスαで、最新作「ストーリー　オブ　トア」を開発中**。皆様の手元に届くのは、今年の暮れ頃。**絶対、買ってね！**



古代祐三：音楽担当
彼の人生は積極直突き。

川島基宏：音楽担当
ジュリアナがつぶれてショック（ウソ）。

古代彩乃：デザイナー
デコ全開で世界を明るく照らす、筆頭グラフィッカー。ビビッドな色合いを自在に操る。

河端哲也：企画担当
「銀河鉄道の夜」の朗読が得意な特攻プランナー!?

コヤマ：プログラマー
超現実主義者の超愛眠家。丸くてソフトなものが好き。

ALTET.プログラマー
車はレビンだけど、天才プログラマーです。

そして 助っ人の皆さん

内村　河野　ありが　J

8月発売の『ベア・ナックルⅢ』のCD、もう手に入れたよね？　まだの人は、真のゲームミュージック“通”とは言えませんよ。

ベアⅢは、私達2人が、互いのテクノパワーをぶつけあうことによって生み出した、狂気のグルーヴである。これを聴かずしてゲームミュージックを語ることは許されないだろう。　（川島）



Attention Please

エインシャント最新作「ストーリー　オブ　トア」、もちろんチェック厳しい皆様がご存じのとおり、アクションRPGであることは言うまでもありませんよね？　しかしこの「トア」、従来のものとはひと味もふた味も違います。緻密にしてダイナミックなアクション、芸の細かい動き、精霊システムなど、「トア」はかつてない新鮮な魅力にあふれたゲームだと言っても過言ではないでしょう（たぶん）。

なんだか、ひいきの引き倒しみたいになってますが…でも、面白いのは本当。ウソだと思う人は、自分でプレイしてみればわかりますよー。…ってことで、これから情報をばしばしお知らせしますので、皆様「トア」をよろしくね。それではっ。

天声一言（かみのひとこえ）

このゲームは、エインシャントにとって初めての大作となった。なんたってベアⅡを3カ月で作った我々が、1年もかけてんだから（しかもメンツ倍にして）。

万が一すぐ解けちゃっても、君はきっと、半分も面白さを味わってないハズ。不退転の覚悟で挑むのだ。　（古代祐三）



J's Room

さて、『エインシャント　パーク』はいかがでした？　なんだかもう、原稿書いてて自分でも訳がわからなくなってきてましたー。時はかくも早く過ぎゆくか…って感じです。ごめんなさい、ちょっとエンドルフィン大量分泌してます、私。もしかしたらこのコーナー、これからもっとハイテンションになっていくかもしれないけど、呆れずについてきてくれるとうれしいなあ、と思ってます。よろしく。　（J）

お八ガキ急募！

ご意見・ご質問他、いろいろ。イラスト・4コマで「有賀君に挑戦！」しよう。

あてさき

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク　BEEP！　メガドライブ編集部
「エインシャント パーク」係

SPECIAL ADVISER：HIDEYUKI AKIYAMA（ALFA MUSIC, INC.）

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

印象って変わるものなのね…GGからCDへ！

同じストーリーでも、ハードが変わると印象が変わるもんですねえ。ゲームギアのグラフィック(特に会話部分やステータス画面の顔のアップなど)も、かなりグーだったけど、やっぱり〝何か違う〟っていうのがありますよね。

ただ、キャラクターのステータスバランスなどは、特に大きな変更はしていないはず。だけど、思い入れが変わるとそのキャラクターの〝使える度〟も変わってくるのかもしれないねっ！



秋田県 ONGIK/T



千葉県 菅原 都



東京都 瀬死の鯉



静岡県 華月 東妙



大阪市 ANNE松本



神奈川県 あんみつ


山口県 MATS



栃木県 おれんじ羽美樹

ああっ！メイフェアさま♡

シナリオ1と2でグっと印象の変わったメイフェア。CDになっても、印象変化度が高かったみたいね。かよわい薄幸の少女から、しっかり者の軍師への変貌(へんぼう)ぶりは、なかなかどーしてビックリでしたが。やっぱり、女って変わるものなのね……。



神奈川県 神巳 翔



山形県 おーすん

取説OL 岡田HANAKOの OL日記♥

このページの入稿がすんだら大学時代の友達とサイパンに行く（はずだけど）岡田です。夏バテ解消のバケーションに、日本より暑い場所を選ぶセンスがなかなかでしょ。

みなさま悪役がお好きみいだから〝私の好きな悪役〟特集でもやってみましょうか。

あと、年内でソニ通はBEメガさんからさよならです。今まで声援・おハガキ・叱咤激励ありがとうございました。ゲームはもちろん鋭意制作中ですし、会社も傾いてないから安心してちょーだいね(笑)。それでは、また来月お会いしましょう。



秋田県 ONGIK/T

平成５年４月８日第３種郵便物認可（ウソ）　第00018号（月刊？）　© COMPILE 1994



のーコネタイムズ

NÔKONE TIMES
Vol.18　10月8日 土曜日 1994年（平成６年）
企画・発行 株式会社コンパイル のーみそコネコネ COMPILE
ASTY DAIICHISEIMEI BLD. 1-7 KYOBASHI-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP! MEGADRIVE



GG「魔導物語III」さらに最新情報！

ちわっ！　水無月（みなづき）だ。みんな元気にやってたか？　今月で、俺がこのページの担当になって１周年だ。いやぁ、時の流れというのは早いものだなぁ。これからも、俺の活躍を期待しててくれ…じゃなくって、のーコネタイムズをよろしくたのむぜ。

さて、今月も「G魔導III」の見どころイベントを少しだけ紹介するぞ。まずは、謎の未確認生物UMAこと、かっぱのイベントだ。かっぱと言えば、きゅうり好きで有名だが、魔導IIIにも、きゅうり好きのかっぱが出てきてジャマするぞ。



あと、魔導砲で壁（かべ）をぶち破（やぶ）ったり、カー君が、しわしわになっちゃったりと、君を驚（おどろ）かせるようなことがいろいろとあるぞ。そして、今回のイベントの目玉（か？）、温泉のシーンがあるんだ。まあ、画面のほうは、君の目で確認してくれい。そういえば、ルルーもその温泉を使っているとの噂（うわさ）もはいっているぞ。あと、イベントじゃないが、ワナなんかも仕掛（しか）けられているから気をつけろよ。そうそう、前号に載（の）っていた「G魔導III」の画面写真は、ほとんど描き直し＆使用されないことになったんで、製品版には入っていないからな。ドラコの扱いも良く（？）なって、俺からもイチ押しの仕上がりの（笑）「G魔導III」は11月発売だ!!





「ぷよ通（２）」の４人対戦モードは、すごく燃えられる……との噂

ポイント制度について

ポイントは、ハガキ１枚につき１点。採用ならそのコーナーのポイントが加算されるぞ。

ポイント賞品一覧

- 30P………ぷようちわ
- 50P………コンパイル袋セット
- 70P………ぷよぷよ設定資料
- 100P………ぷよぷよテレカ

今月のアンケート

毎回、アンケートやクイズなど送ってくれてサンキュ！　ポイントの発表は次回だ！　そのかわり、画廊（がろう）はないからな。今月のアンケートは、「今一番面白いと思う、落ちものパズルゲームはなんですか？」です。送り先は、下記の住所『若気のイタリー』係までお送りください。

もちろん、このページへのご意見や感想、ファンレター等もいただければ、俺としても嬉しいぞ。それじゃ、また来月会おう！



のーコネ画廊

毎月のように誌面を充実させようと悪戦苦闘しているんだが、いつも似たような構成になっちまう。誰か俺に実力をわけてくれい（笑）。





長崎県／来年も受験生…

それは、すべて愛の差さ（笑）。大変だろうが受験勉強がんばれよ。俺も及ばずながら祈っとくぜ。



神奈川県／マリベ

毎回多くの投稿サンキュ！　でも、ハガキの表の１円切手乱舞は、郵便局に大打撃なんでかんべんな。



神奈川県／大塚　理恵

MD魔導の発売日は、まだまだ先のことだけど、開発は少しずつ進んでるんで応援よろしく！



新潟県／カメケン

た、頼むカメケン！　カラーじゃなくて白黒のイラストも送ってくれぃ（笑）。印刷でその色は出ん。



神奈川県／桃木　相知

「G魔導III」は発売まであと少しだけ待っててくれい。IIを超えた楽しさが君を待つ！

【のーコネタイムズへハガキを出せ！　いえ、出してください】㈱コンパイル御用達ページ「のーコネタイムズ」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732　広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディングまで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

ジャムおじさんの



熱筆連載!!

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥築斎

TEXT by ジャムおじさん

あと１カ月ほどでセガサターンも発売されるけど、ソニーのプレイステーションもサードパーティーをうまく引き込んで好評のようだ。今回は、そこらへんの事情に迫るよ。

【今回の質問】最近ふと気づいたのですが、任天堂は超高収益企業として知られていますが、自社でソフトをそんなに出していないのに、どうしてそんなに儲るのか不思議です。いくら1000万台以上スーパーファミコンが売れても、たかだか２万５千円のハードじゃ限界があると思うのですが？（千葉県・沼田伸治）

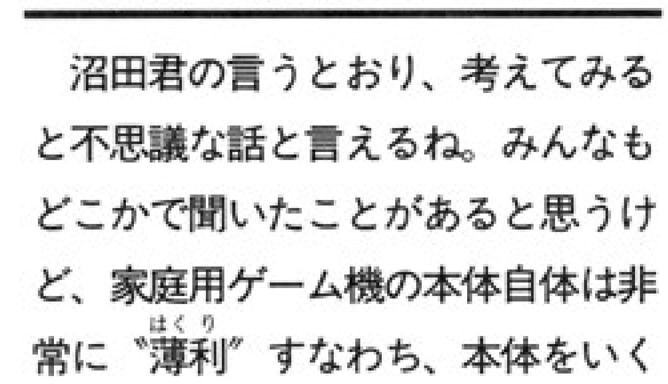
なぜ任天堂は高収益を保ち続けるのか？

沼田君の言うとおり、考えてみると不思議な話と言えるね。みんなもどこかで聞いたことがあると思うけど、家庭用ゲーム機の本体自体は非常に〝薄利〟すなわち、本体をいくら売ってもたかだか利益は知れているんだ。セガサターンが、今度業務用で出る最新のアーケード基板（ST-V）とまったく同じ性能を持つほど、高性能なのを見てもわかるように、家庭用ゲーム機本体は、本来逆に赤字が出るくらい割に合わない商品と言える。

じゃあ、任天堂やセガは、家庭用ゲーム機市場のどこから利益を得ているのだろうか？　特に年間に出す自社ソフトが多いセガならば、それなりに自社ソフトからの利益もあるだろうけど、年間にせいぜい４～５本程度しか自社ソフトを出さない任天堂は、自社ソフトで利益を稼いでいるとは到底思えないよね。その答えは、サードパーティーから得るソフトの製造費に隠されているんだ。

任天堂の場合、ファミコン立ち上げの初期でこそ、有力メーカーにソフトの製造権を許していたが（※ナムコやコナミ、タイトーなどのファミコンカセットの形が他の一般的なメーカーのものと異なっていたのはこのせい）、ファミコンが大ヒットするや、参入ロイヤリティーを免除する代わりに、カートリッジの製造権は、基本的に任天堂が独占するように、参入契約条件が変更されたという（※その後スーファミ時代には、どのメーカーもそれに統一されたため、カセットの形状も同じになった）。

いくらスーファミのライセンス供与を受け、任天堂からそれに関する技術を公開されたとしても、本来その製品（ゲームカートリッジ）の製造は、各サードパーティーが自由にしていいのが普通である。事実、パソコンのゲームソフトなどは、製造権は各社にあり、製造も自由に行われている。だが、任天堂は圧倒的な〝市場独占率〟を背景にカートリッジの製造権の独占と、製造費の全額前金払いを明文化することができたわけだ。しかも、任天堂が設定するソフト１本あたりの〝製造費〟は、非常に高いことでも有名である（※ROMの容量にもよるがソフトの定価の⅓程度にもなると言われる）。



メガドラより2,000円近く高いスーファミソフト。この価格差は任天堂のソフト製造委託費が高いのが大きな原因と言える。ちなみに、任天堂の次世代機がCDでなく、カセットにこだわるのも製造利益を高めに確保するためと言われる。

これが意味することは何か？　つまるところ、サードパーティーがソフトを出せば出すほど、任天堂にはまったくのリスクなしにソフトの製造委託費がドンドン入ってくる（しかも前金で）というわけだ。もちろん、ソフトが売れ余っても、任天堂への返品はないし、しかもカセットはROMだから、多く作るほど任天堂の製造コストは下がるというおいしい構造になっているのである。まさにここにこそ、任天堂が高収益企業でありえる理由があるわけなんだ。

新規参入のソニーに各社が好感を持つ理由

●次世代機購入希望者●

セガサターン	：22％
プレイステーション	：15％
（Theスーパーファミコン9/30号）	
セガサターン	：81.1％
スーパー32X	：51.6％
プレイステーション	：22.2％
（BEEP!メガドライブ10月号）	

最新のアンケート結果によると、セガサターンは、ソニーのプレイステーションよりも、前人気が高く、各ゲーム雑誌などの「バーチャファイター」の人気も上々だ。だが、ゲーム業界内では未知数の新参メーカーであったソニーに対して、当初からかなり好意的な雰囲気が漂っていたのも確かだ。これは、任天堂の強欲な市場体制への各社の不満を代弁するかのように、ソニーが参入ロイヤリティーを大幅に低く設定して、多くのサードパーティーに好感を持たれたこともあげられるが、一方で、任天堂に代われる信用度をセガが持ち得ていないという現実も、その理由としてあげることができよう。

業務用メーカーとしての揺るぎない地位を持つセガは、SGシリーズ～マークⅢ、そしてメガドライブと、幾度となく国内家庭用ゲーム機市場に対する失敗を続けてきた経緯がある。それゆえ、各サードパーティーも、前人気ではセガサターンが上であったとしても、何かをやってくれそうなソニー寄りに傾くのは自然と言えば自然な流れと言えるのである。

こうした流れを断ち切るには、セガは、本体発売直後にできる限り多くを売りさばき、どちらにつくか迷っているサードパーティーを一気に引き込むほどの力を見せつけることが大切だろう。この第１ラウンドを制しない限り、任天堂に勝つことなどかなわない夢である。決戦の時はもうすぐそこまで迫っているのだ。

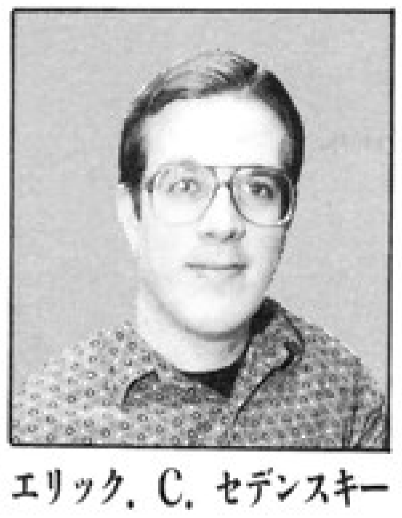
質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ！

〒103東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「教えてジャム係」まで

エリックの連チャン道楽コラム

くぎづけゲーム体験記



エリック．C．セデンスキー

1963年12月24日生まれ、30歳。アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。3DO「ロードラッシュ」の海岸ハイウエイに宙に浮いた木があるけど、あれは何に？ ちょっとしたジョークなのか、単なるバグなのか。

EX.28 リアルなロードラッシュにくぎづけ！

先月に続き、今月もちょっと3DOソフトについての感想を書こうと思う。それは「ロードラッシュ」だ。このゲームは、メガドライブで好評だった、あの「ロード・ラッシュ」と「ロード・ラッシュⅡ」のパワーアップ移植版だ。オートバイレースなのだが、相手を殴ったり、蹴ったり、そして拳、棒、パイプ、チェーンなどを使っての争いがすさまじく面白い。私はこのゲームを2作とも気に入ってしまい、それをよりリアルに体験できるという3DO版がとても待ちどうしかった。発売予定日に、お店に駆け込み、さっそく手に入れようとしたのだけど、なんとどこにも売っていない。「仕入れが遅れただけかも知れない」という店員の言葉に希望を持って他のお店を回り、なんと半日を費やしてしまった。後日、とあるゲーム誌に、発売は8月下旬に延期と掲載されていた（どうしてゲームショップの店員は情報に疎いのだろう）。で、仕方がないので、しばらく愛用のメガドラ版「Ⅱ」で我慢していたというわけだ。

正直言って、私はレースゲームが苦手で、ずっとこの作品を買っていなかったけど、〝ひと味違う〟レースだと知って「Ⅰ」を買い、さらに「Ⅱ」を買って、ずっと遊んでいた。アメリカの5つの州の特徴を生かしたコースは面白く、バックのロック音楽やインパクトのあるクラッシュシーンも素晴らしい出来だ。でもなんと言っても、面白いのは勝った後とか、逮捕された後のシーン。つまり、レースから外れたところで見られる「休憩」アニメーションであった。例えば、逮捕されて、警察官がキャラを連れて、車に投げ込むシーンなどは、初めはその意外性に、そして回数を重ねてもそのバカバカしさに笑いが止らないほど面白い。

さすがに3DO版の「ロードラッシュ」はそのいいところばかりを踏襲した秀作だ。32ビット高速CPUを搭載したパワフルなマシンの性能をフルに生かしており、背景のグラフィックも、本物の(!?)俳優が演じる「休憩」グラフィックもよりリアルで、ゲームというよりはユーモラスでしゃれたシミュレーションソフトだと思ってしまうほどだ。ロックビデオと同等なクオリティの音楽などは、ゲーム好きじゃなくても受けいれられること請け合いだ。他にも面白いところを示しなさいというのであれば、そのリストはかなり長くなってしまうだろう。

でも私が一番素晴らしいと思うのは、ゲームプレイ中の変更点である。例えば、最初から武器を持っているキャラを選んだ場合、その武器が盗まれない限り持って使える。私みたいなレースの下手なゲーマーには大助かりだ。また、メガドライブ版と買えるバイクの数は変わらないけど、3DO版はバイクの特徴が色々とあって、バイクの力によって勝負が大きく変化する点も面白い。特にニトロが使えるバイクを使えば（これはⅡにもあるけど）、前半うまくいかないレースでも、後半にニトロを使ってウッチャリがある可能性は十分あるわけだ。そして相手のレーサーを邪魔するための方法も増えた。歩行者を道の真ん中に倒すとか、場所の特徴（塀、ごみ箱、その他の邪魔する物）を上手に利用すれば、簡単に勝利できる。次世代機ならではの鮮明なグラフィックを利用した必勝法もある。自分に向かっている車と向こうに向かっている車を素早く判断して、近くの相手レーサーを倒せるようになれば、もう勝利は間違いない。というわけで、3DO版の「ロードラッシュ」はめちゃくちゃ面白い。ハードを持っている人は絶対買うべきゲームだし、ハードがないなら、これを機会に買ってしまっても損はないのでは？　まあ、BEメガの読者ならセガサターン版の登場を期待したいというところもあるけど。

さて、この2年半の間、本当にいろんなゲームやゲームマシンが出てきて、ゲーム業界もすっかりと大きくなってしまった。年末には3DO・リアルに続いて、セガサターンとソニーのプレイステーションという次世代ゲームマシンが登場する。私も、ゲームの世界のFAST BREAKING NEWS（早く出て来るニュース）やゲームマシンとソフトのより面白い情報を取り上げるため、しばらく研究に専念してみようと思う。というわけで、この「くぎづけゲーム体験記」は今回で終わりだ。このコラムがこんな長続きするなんて想像もしなかったけど、読者の皆さんのおかげで、約2年半続けることができた。なんらかの形で誌面に再登場して私なりの意見を披露していけたらと思う。

この2年間半、私のコラムに付き合っていただきまして、本当に本当にありがとうございました。



ちょっと高い視点から見るセガサターンの未来

マルチメディア宣言！

阿木二百



第30回　こんなにあるマルチメディアの不安要素？

キミたちはディベートっちゅう言葉を聞いたことがあるかな？　元々「討論」とか「議論」を意味する言葉だが、弁論能力、すなわち相手を言い負かすワザを養うために、あえてある問題に関して賛成と反対の両方の立場になり、それぞれについてもっともなことを言うゲーム的なものもディベートなのだ。今回は、あえてマルチメディアは衰退するという立場になってのディベートの巻だ。

マルチメディアセミナーで OHPを使うなってぇの！

NTTと言えばマルチメディアには欠かせないネットワークの根っこのところを押さえている会社だ。もちろんマルチメディア推進事業本部みたいなものもある。なのに、ああ、マルチメディアとインターネット（世界規模の分散型ネットワークシステム）のシンポジウムに登場した副社長さんは、あろうことかOHP（オーバー・ヘッド・プロジェクター、学校の授業なんかで使ったでしょ）シートでプレゼンテーションをやったそうだ。阿木は直接会場にはいなかったのだが、行った人の話では「後ろのほう、見えますか」と気遣いつつ、投影したOHPをテレビ会議システムで離れた会場にも送ったらしい。だったらコンピュータを使ってプレゼンしろよと私は言いたい。

いや実際のところ、情報処理学会なんていう「いかにも」の名前を持つ学会でも、発表の大半がOHPベースだったりする今日この頃。マルチメディアの夜明けは遠い？

「これだってもうマルチメディア」って本気かい？

あるモータージャーナリストが江口洋介に「本当に、『ルキノっていいかも』って思ってるんだな」と問いたいと書いていた。阿木はもちろん辰巳琢郎に「ザウルスがもうマルチメディアだなんて本気かい？」と聞いてみたい。たかだか、街角の電話ボックスからFAXが送れるくらいでマルチメディアだったら、警察じゃなかった、郵政省も通産省も苦労はせんよ。

静止画が送れるっちゅうふれこみの映像ステーションだって、カタログをよく読むと別にビューカムじゃなくても利用できるわけで、アレだってコレだってマルチメディアになってしまうぜい。

そうそう、郵政省も、電話線で不特定多数の人に文字や映像データを送ったら「それは放送です」っていうのやめてくれんかのう。通信カラオケの業者さんはそれで結構悩んでいるみたいなのだ。マルチメディアの夜明けは遠い？

狭くて親切（？）な日本に オンラインショッピングはいらない！

フランスに行っている人から手紙が届き、そこにはなぜ日本のキャプテン（公衆電話回線を使ったNTTの情報サービス）が失敗し、フランスではミニテル（フランス版キャプテンで、端末はただ同然で手に入る）が流行るのかというワケが書いてあった。それによると、日本には親切で知識豊富な店がたくさんあって買い物が簡単にできるから。自分の街になくても、クルマや電車でちょっと走れば、日本ではそういう店にたどり着く。一方でフランスの店は愛想がなくつっけんどんで殿様商売的（なんだそうだ）。ミニテルで注文したほうが、気分良く、しかも間違いなく買い物ができるってワケ。

アメリカでオンラインショッピングが騒がれているのも、店のあるところまで行くのがひと苦労な人が大勢いるという現実を反映している。

そういうわけで、狭くて親切な日本ではわざわざオンラインショッピングをしなくとも「金さえあれば」ほしいものが手に入ってしまうので、マルチメディアの夜明けは遠い？

CD-ROMゲームの CD-ROMらしさはどこにある！

それからCD-ROMゲームのあの「ていたらく」は何だ。イントロと途中の要所だけ実写やデジタルビデオ、フルアニメーションで、中身はROMカートリッジ時代から進化していないアクションゲームやシューティングゲーム。あまりに凝った絵をたくさん入れ過ぎて、すぐに終わってしまうアドベンチャー。これらは特定の機種に限らずパソコン向けを含めて言えることだがな。

パッケージを見ただけで「これなら1日で終わりそうだ」と見抜かれ、ハマッて徹夜してもらえるどころか、予定を立てて遊ばれてしまうなんて情けない。しかも値段はあの高さだ。

アメリカではすでに古典となった「ZORK」などInfocom社のテキストアドベンチャーの名作の数々を詰め込んだCD-ROMがあって、下手をするとこれ1枚で数年は楽しめるっていうヤツなんだが、値段も安い。いっそ1本でCD-ROMを埋めつくす大河テキストアドベンチャーなんて作らんかなぁ。

別にこれからはテキストアドベンチャーの時代だ、バンザイ！　と言っているわけではないけど、近い将来ネットワークベースのエンターテインメントの時代がきても、最初のうちは映像をビュンビュン使うなんてなかなか難しい。ここらで発想を柔軟にしておかないと、マルチメディアの夜明けは遠い？

……てなわけで、「こんなにあるマルチメディアの不安」なんだけど、本当のところ阿木はそんなに心配していない。世の中の流れとして、規制は緩和、価値感は多様化、技術は進化しているからね。一番の問題は人の心かもしれない。

中には「マルチメディアの〜」とか言いながら、内部ではWindowsから先を何も考えていないような会社もあるし、それで本当に自分達のスローガンを信じているのかと言いたい。要は僕達ユーザーを含めてマルチメディアに関わっているすべての人々がその可能性を信じてより良い方向を模索していくことだ。ゲームにしてもただ楽しむだけじゃなく、常に自分ならどう改良するかなんてことを考えてみる。そこから始まるんじゃないかな。



世も末広がりの
次世代機繚乱(りょうらん)
時代に送る

浜口講師の ゲーム機進化概論

第2回 カクカクしてるけど 真実に近いポリゴンのこと

最近は仮想現実（バーチャルリアリティ）なる言葉がよく使われる。この言葉の「現実」には、コンピュータによって描かれた世界の情景が、本当に存在するかのように現実的だという意味も当然含まれているだろう。それはゲームの中の世界でも同じだ。ところで、ポリゴンによってゲームはより現実感が増したと言われる。今回は、なぜポリゴンを使ったゲームがよりRealityなのかを考えてみよう。

最近まで、ポリゴンゲームとスプライト（※１）ゲームというのは、ゲームの内容もそうだが、実際にプレイする人間も異なっているところがあった。

これは、ポリゴンゲームがパソコン機に多く、スプライトゲームはアーケードや家庭用ゲーム機中心で、ゲームをやる環境自体がまったく分かれていたというのが大きいだろう。その理由は、パソコンはスプライト機能を持っている機種が少なかったし、アーケードや家庭用ではポリゴンのゲームっていうのが、いまいちうけが悪かった。

例えば、タイトーやナムコが最初のポリゴンゲームを出すまで、業務用の３Ｄ視点ゲームもスプライト（と、その回転拡大縮小機能）とBG（バックグラウンド：スプライトとは別に背景に大きな絵を表示させる機能）を使って作られていた。しかし、こうやって作ったゲームは、図１に示すとおり、原理的にリアルな表現ができない。

そこで、最近になってより現実に近い表現ができる別の方法が考えだされた。これは図２に示すとおり、BGの回転・拡大縮小機能を使って、３Ｄ的な視点の画面を表示するという方法だ。

だが、これを使った場合でも上下の動きまではカバーできなかったんだ。

それを解決できるのがポリゴン表示ということになる。

●

ところで、ポリゴンゲームは受けが悪かったと書いた。なぜかと言うと、つい最近までスプライトに比べ、あまりに表示スピードが遅かったからだ。アーケードや家庭用ゲームというのは、基本的に１／60秒とか１／30秒のテレビの画面表示の時間にあわせた単位で描き変わっている。その間に、人間の操作を読み込んで処理し、ゲーム画面に反映させているんだ。

このスピードの速さが、ゲームの命だ。ゲームをやる人間の操作に、画面がすぐさま応答することができる。

ところがポリゴンは、スプライトに比べて表示にとても時間がかかる。しかも、もしリアルな画面を作ろうとするとポリゴンの数をどんどん増やすことになって、さらに時間がかかってしまう。１秒に１回しか画面が動かない、というと冗談のようなことが、一昔前のパソコン３Ｄゲームではたくさんあったんだ。

しかし、ハードの性能やプログラム技術が進化して、かなりのポリゴン数でも１／30秒といった短い時間である程度の表示が可能になり、ポリゴンゲームは、家庭用やゲームセンターにも登場してくることとなった。

●

でも、ただのポリゴンってのは、動きや見え方はリアルなんだけど、絵自体はカクカクしていて、あんまりリアルじゃない。ポリゴンってのは単色の板だから、いくらたくさん板張りしても（ポリゴン数を増やしても）描ける絵には限界があるのだ。

そこで、板だけじゃなくて曲面も描けるように、つまり面に丸みも出せる方法が考えだされた（ソレっぽく見えるというだけなんだけど）。それがグーローシェーディングだ。

ポリゴンは１枚の平らな板だから、太陽のような平行光に照された時の明るさは、板の表面ではどこも一緒だ（板に光をあてればわかるでしょ？）。だから１枚のポリゴンは同じ色でベタっと塗ってしまう（これをフラットシェーディングという）。

逆をいえば、１枚の板にもかかわらず、明るさが変っていけば、単なる板ではなく丸みをおびて見えるというのがグーローシェーディングの原理だが、詳しくは別の機会にしよう。

これでカクカクはかなりなくなったが、単色の（無機質な）板なり曲面が描けるだけという状況にはかわりない。でも、現実の世界のモノに目をむけてみると、例えば壁１枚にしても鉄の壁、石の壁、木の壁といろいろある。その差ってのは見ただけでもある程度、判別できるよね？

そこで、その表面に色々な模様を描き質感を表そうと考えた。これがテクスチャーマッピングだ。簡単にいうと、ポリゴンの上に好き勝手な絵が描けるようになったと考えてもいいだろう。

この効果のほどは、例えば「デイトナUSA」を見た人には明白だろう。

●

このように役に立つ、テクスチャーマッピングだけど、これって極論をいえば、スプライトやポリゴンといった、今までの枠組みを不用にしてしまう機能でもある。つまり「好き勝手な絵を描けるというポリゴン」というのは、逆をいえば「好き勝手な角度で表示できるスプライト」と意味が同じになってしまうからだ。

スプライトは、絵を画面上の好きな場所に表示するという機能だ。

しかし、ポリゴンにテクスチャーマッピングをしてやるという方法でも、画面上の好きな場所に好きな大きさで絵を表示させることはできるのだ。

違う点をあげれば、スプライトは２Ｄの拡大縮小や、回転ができるできないで騒いでいたが（３ＤでいうＺ軸だけに対する処理、つまり１軸だ）、ポリゴンはディスプレイの奥の仮想現実空間の中で自由に移動させたり、回転させたりすることができるということだ（ＸＹＺの３軸に対する拡大縮小回転ってわけ）。つまり３次元回転拡大縮小スプライトといった意味になる。

かくして、かつて最も遠くにあったように感じられていたポリゴンとスプライトが、今、同じ原理で表現されようとしている。これが次世代ゲームマシンの基本コンセプトだと思うね。

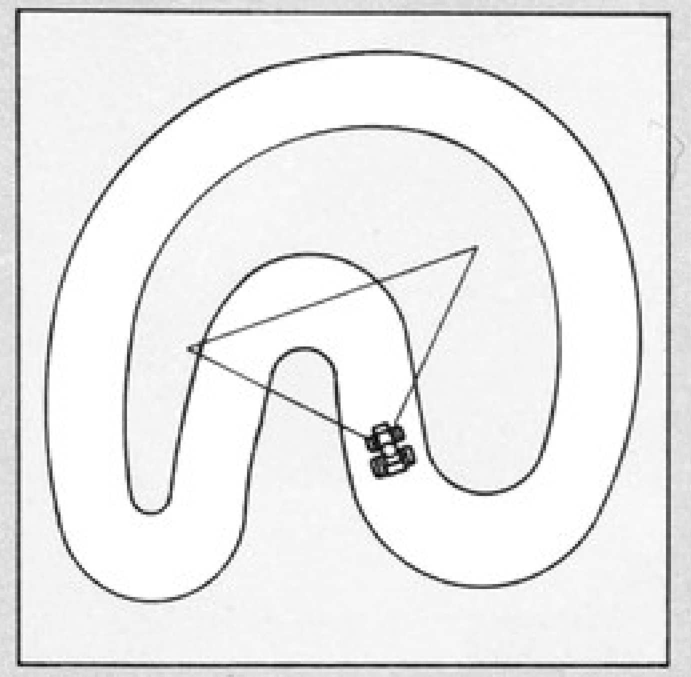
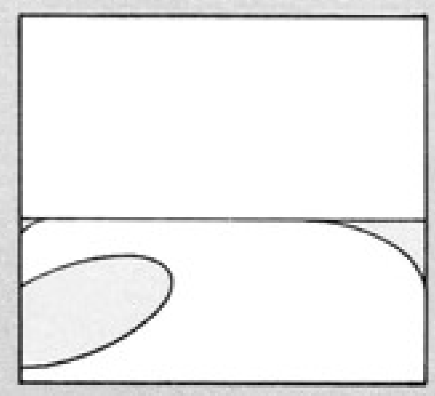


図２



SFCの「F-ZERO」や「マリオカート」などで使われるこの手法は、サーキット全体を１枚の絵で描いておき、その一部を拡大・縮小機能で表現することで３Ｄ表示をしている。しかし、元が１枚の絵だから、アップダウンが表現できない。

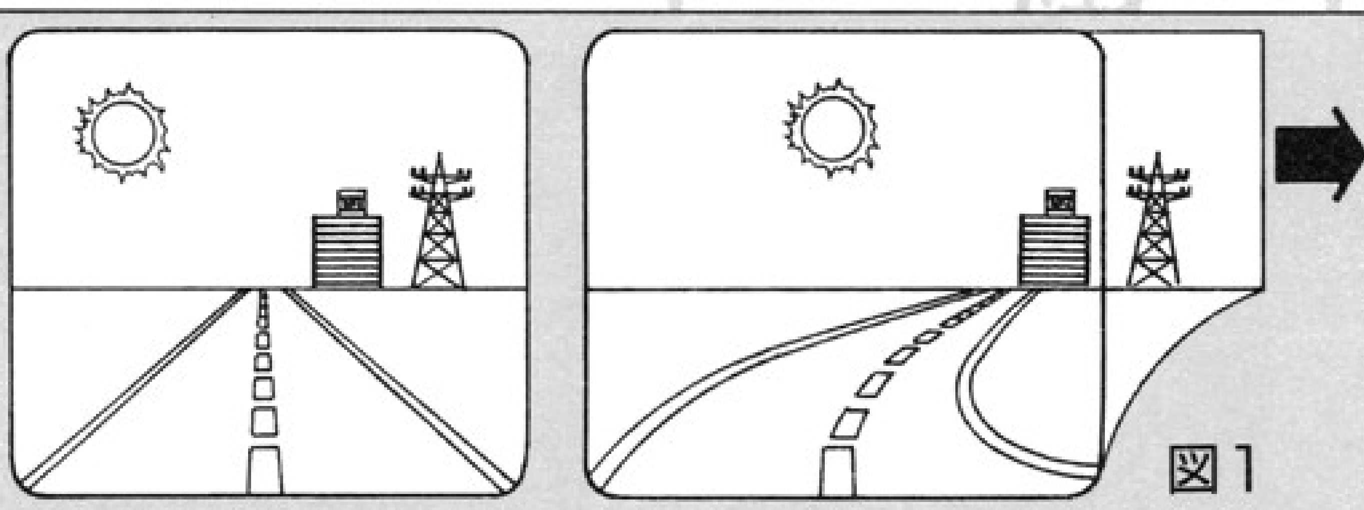
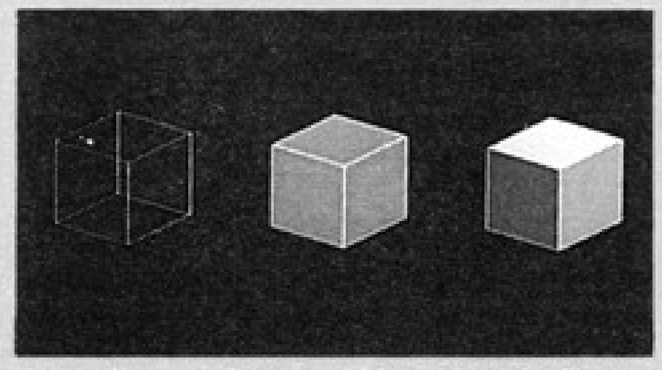


図１

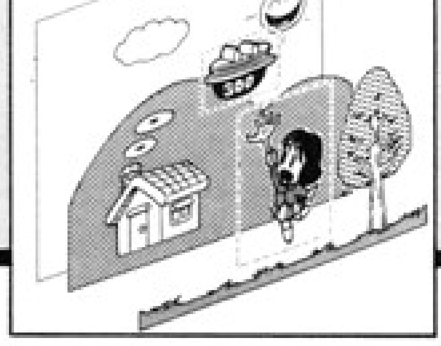
レーシングゲームを例にしよう。左図が直線だとすると、カーブでは右図のように、画面の道の部分だけ、横１ラインごとに絵をずらしてやり、その量を変えて曲っているように見せて（騙して!?）いる。だが、これでは現実的なカーブは描けない（特に90°以上曲るカーブは作れない）。



ポリゴンの表示は図のように存在を表現するだけのワイヤーフレーム（※２）から、現実感のあるシェーディングの使用へと質的な部分と、表示数の増加という量的進化をした。

今月の補足事項

＊１：スプライト



オブジェクト、オブジェなどとも呼ばれる。画面上の好きな場所に８×８、16×16といったドットサイズの好きな絵を表示できるハードウェアの機能。また、それらの絵を回転させたり拡大縮小させたりできる拡張機能を持つハードウェアも存在する。

ただし、画面全体で表示できる数には限りがあり（最大128枚という風に）。また横方向に並んだ時には、それよりも少ない枚数でも消えてしまうという現象が起こる。キャラ欠けといわれるのはそれのこと。

＊２：ワイヤーフレーム

まるでワイヤーで繋いだような線画で立体を表現する方法。後ろが透けてしまうので、それを逆に利用して、実際にポリゴンの絵をデザインするような作業の時には、この方法で画面表示を行うことが多い。

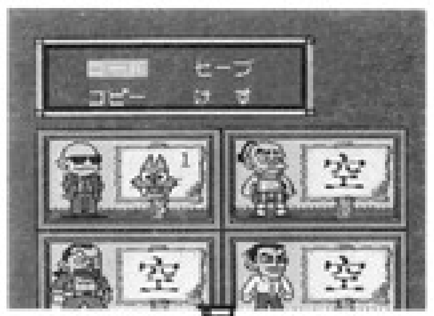
二度或る事は三度或る

バカ王

題字：珍宝慰闇斎
ORIGINAL CONCEPT BY 胡散苦斎

バ◎裏技第2回「暑さクドさも彼岸まで」の巻

爆伝〜アンバランスグラフィック〜

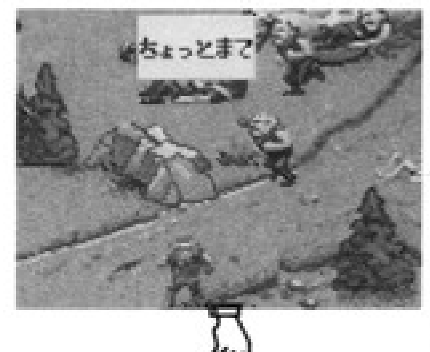




あの「爆伝」のプレイ中に、セーブ・ロード画面を表示させたまま待っているとカード当てゲームができることが発覚！ うまく当てると、ムーチョムーチョ（←？）なグラフィックが出るぞ。さあ、まだ掲載していない他誌にいますぐパクリ投稿せよ！

ゲーム中で唯一の赤塚キャラでない女の子は、ソフトを買ってでも見る価値が……ないな。ちなみにPCエンジン版も可。

我ら5人のチャッカー電撃隊





お次は、かつてセガファルコムの矢野（元）取締役にクリソツ論争を巻き起こした「ジェネラス・カオス」だ。まず最初にチャッカーがいるチームを選べ。そしてプレイ中にチャッカーが弾を投げたらすぐにポーズをかけるのだ。

するとポーズ中でも弾が飛んでいって、一方的に攻撃できるぞ。これで、射程距離内の敵はすべて殺ったも同然！ お、よく考えたら今回のは本当に裏技じゃん。

新着バ◎ゲーSCRAMBLE

ずんずん教の野望

先頃、あのセガがとんでもないバ◎ゲーをアーケードで発表した！ その名も「ずんずん教の野望」だ。これは世界4大地域に拠点を持つ、踊りで世界征服を企む「ずんずん教」を滅ぼすために、金地蔵と銀地蔵（自機）が戦うという、本気で設定したとは思えない内容である。プレイヤーを洗脳するかのようなあやしい動き、爆発シーンがマヌケなボス……そして、初めて使った時は「バグったんじゃねーか？」と恐慌を起こさせるヘボい表現のボムなど、商売を放棄した前衛芸術の趣すら感じさせるぞ！ さあ、いますぐお金を握りしめてゲーセンで「ずんずん教」を探すのだ。早くしないとインカム不足でなくなっちまうぞ（←結構真実味あり）。

●セガ●SHT●2人同時プレイあり
●ゲームセンターで超好評稼働中！



ボスに勝つと、とんでもない爆発シーンが拝める。その目で確認せよ！

セガにMD&GGへの移植希望を出そう！





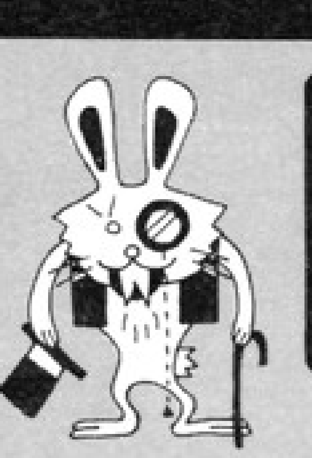


①あやしいタイトル画面。開発元の港技研とは？ ②各国に点在するずんずん教支部を壊滅させるのが目的。派閥もいろいろ。③ゲームは任意スクロールするインベーダーゲームという感じ。敵が時々ピタッと止まるのだが、その瞬間がなぜか気まずい。

今月のバ◎王ポーズ

日本支部其ノ五
場所
浜町ソフトバンク内
派閥
陽性メガドライバー派
人数
5？人





アンビソ教授のハイソゲーマー養成講座

今回は江端くんの要望に応じて「ジノーグ」でいっちゃおうかな。●画面を埋めつくすほど敵弾が出てくるけど、必ずかわせるようになっているから、弾道を確実に見切れるようになろう。●ラストのボスも、反射神経さえあれば絶対に弾よけは可能だぞ。●どうしてもクリアできなかったら、スローモーション機能つきの市販コントローラーを使えばオッケーさ（無責任）。

魂の本



頭クラクラ腰ガクガクの異次元空間に身投げしたいナ、と思ったら迷わず杉浦茂の漫画を読むべし。天然の岩清水のような（？）登場人物とストーリー展開、降霊による自動書記で描かれたかのような異形の生物、現代人がすっかり忘れていた美しいセリフの言い回し。これは漫画というスタイルを借りたLSDだ。昔の子供はこれを読んで育ったのか。うーん。

先月のバ◎王ポーズ



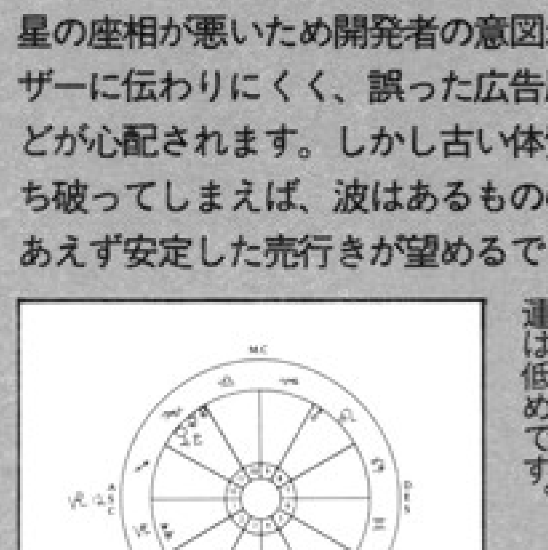
将来を嘱望されていた戦慄A王子様の変わり果てた姿がコレ。ずんずん教の洗礼を受け、すっかりジュリバナ派なのよん。

ずんずんA子

驚異の占星術！ 君は信じるか？ '94年11月18日生まれか!? セガサターン様の運勢を占う!!

それではセガサターンの運命を、私、ルナ・ペルラがホロスコープを使って解読いたしましょう。なお、このホロスコープは東京都の大鳥居を出生地、発売日を11月18日と大胆に予想してお店の開店時刻である10時を出生日時として計算したものです。

いわゆる「星座」はさそり座。そのさそり座に5つもの星が集まっております。これは“マジョリティ”と言います。太陽とマジョリティの影響を受けて、かなりユーザーを選ぶマシンになりそうです。メディアミックスなどをうまく展開していけば女性ユーザーの増加や思わぬ支援を受けることができますが、やはり最初はマニア向けのマシン、という認識が強そう。また、来年・再来年は土星の影響を受けますので、この2年間はオリジナルよりも、すでにヒットしたゲームの移植を考えたほうが良さそうです。また、水星・月・火星の座相が悪いため開発者の意図がユーザーに伝わりにくく、誤った広告展開などが心配されます。しかし古い体質を打ち破ってしまえば、波はあるもののとりあえず安定した売行きが望めるでしょう。



慎重な広告展開が必要。また、バクチ的なソフトのリリース運は低めです。

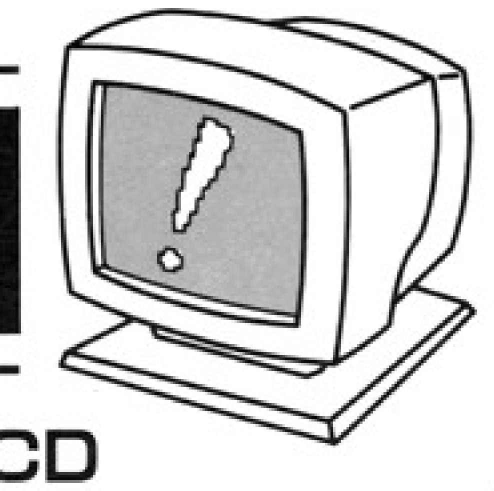
よりぬき編集後記

●どこでもいいから私にガンヒー本を書かせてくれ！ エキスパート完全攻略を世に出さねば死んでも死にきれん！ 頼む！ （KAFいち）

●9月11日に晴海で行われた、アートのフリーマーケットイベントに参加しました。いやー、チンチクリン系のかわいい女のコがいっぱいいて、目の保養になったでやんす。次回（来年5月）も行くぞ！ （戸塚井一）

●台風が、北海道を通過した時期。オレは函館→東京行きの飛行機の中にいた。低気圧のため、機内は震度4の揺れ。おまけに羽田空港へ降りられずに機長はゴーアラウンドモードを何度も実行した。スチュワーデスをヤッちゃおうかと思った。（作）

新作ソフトスケジュール NEW SOFT SCHEDULE



MEGA-DRIVE●メガドライブ

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
10月	18日	ソニック&ナックルズ	7,800円	セガ	ACT	18M		
	21日	ロックマン　メガワールド	8,500円	カプコン	ACT	16M	○	
11月	18日	サムライスピリッツ	8,800円	セガ	ACT	24M		6B
	25日	テクモスーパーボウル2　ファイナルエディション	9,980円	テクモ	SPT	16M	○	
	下旬	★トムとジェリー	8,800円	アルトロン	ACT	8M		
	未定	豪血寺一族	9,800円	アトラス	ACT	24M		
12月	9日	★ライオン・キング	7,800円	ヴァージンゲーム	ACT	24M		
	16日	☆ナイジェルマンセル・インディカー	7,800円	アクレイムジャパン	RAC	16M		
	未定	ストーリー　オブ　トア～光を継ぐ者～	8,800円	セガ	RPG	24M	○	6B
	未定	ぷよぷよ通(2)	6,800円	コンパイル	PUZ	16M		
1月	未定	★イチダントアール	6,800円	セガ	PUZ	16M		タップ
	未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
来春	未定	魔導物語Ⅰ	未定	コンパイル	PRG	16M	○	
発売日未定	未定	サージングオーラ	未定	セガ	RPG	16M	○	
	未定	Ristar The Shooting Star(仮)	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
	未定	エイリアンソルジャー(仮)	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	★NBA JAMトーナメント(仮)	未定	アクレイムジャパン	SPT	24M		
	未定	★ウルヴァリン	未定	アクレイムジャパン	ACT	16M		
	未定	STARGATE(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	未定		
	未定	モンスタートラック	未定	アクレイムジャパン	RAC	16M		
	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M		
	未定	デモリションマン	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M		
	未定	ローリングサンダー3	未定	ナムコ	ACT	16M		
	未定	ミーナinワンダーランド	未定	マイクロネット	ETC	8M		

SUPER32X●スーパー32X対応

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月	未定	STAR WARS Arcade	8,800円	セガ	SHT	未定		
	未定	★スペースハリアー	4,980円	セガ	SHT	16M		
	未定	DOOM～ドゥーム～	7,800円	セガ	SHT	未定		
	未定	V.R.Deluxe	8,800円	セガ	RAC	24M	○	
'95年	未定	AfterBuner Complete	4,980円	セガ	SHT	未定		
	未定	メタルヘッド	未定	セガ	ACT	未定		
発売日未定	未定	ステラーアサルト(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	サイバーブロール(仮)	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	Super Motcross(仮)	未定	セガ	RAC	未定		
	未定	GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARING FRED COUPLES	未定	セガ	SPT	未定		
	未定	TEMPO(仮)	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	MOTHER BASE(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	シャドー・オブ・アトランティスCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定	ファーレンハイトCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定	サージカルストライクCD(仮)	未定	セガ	SHT	CD		
	未定	三國志Ⅳ	未定	光栄	SLG	未定		
	未定	★CORPSE KILLER(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	CD		
	未定	★KID ON SITE(仮)	未定	アクレイムジャパン	EDL	CD		
	未定	★SUPREME WARRIOR(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	CD		
	未定	★SLAM CITY(仮)	未定	アクレイムジャパン	SPT	CD		

MEGA-CD●メガCD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	28日	スターブレード	7,800円	ナムコ	SHT	マウス
11月	11日	アフターハルマゲドン外伝～魔獣闘将伝エクリプス～	7,800円	セガ	RPG	
	25日	リーサルエンフォーサーズⅡ　ザ・ウエスタン	9,800円	コナミ	SHT	銃同梱
	25日	リーサルエンフォーサーズⅡ　ザ・ウエスタン	7,800円	コナミ	SHT	
12月	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	9,800円	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	トムキャットアレイ	7,800円	セガ	VIC	
	未定	ソウルスター	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
年末	未定	サムライスピリッツ	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定	餓狼伝説SPECIAL	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定	大封神伝	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
1月	未定	プライズ ファイター	未定	セガ	VIC	
発売日未定	未定	ダブル スイッチ	未定	セガ	VIC	
	未定	シャドウラン	未定	セガ	RPG	
	未定	イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	未定	セガ	RPG	
	未定	スーパー大戦略3(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	スーパーブランディッシュ	未定	セガ	RPG	
	未定	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	ビクターエンタテインメント	ADV	

MEGA-LD●メガLD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	25日	Dr.パウロのとっておきビデオ	7,800円	ドライアイス	ADL	
11月	10日	ゴーストラッシュ!	9,800円	パイオニア	ADV	
	25日	バック・トゥ・ザ・江戸	未定	TBS	QIZ	
	下旬	美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	5,800円	プラネット	ETC	
	下旬	ドン・キホーテ	未定	プルミエ	RPG	
12月	未定	美リュージョンコレクション 坂木優子	5,800円	プラネット	ETC	
1月	未定	ロードブラスター	未定	パイオニア	ACT	
	未定	★MYST	未定	パイオニア	ADV	
2月	未定	GOKU	未定	パイオニア	RPG	
	未定	レガシー	未定	NLP	ADV&EDT	
	未定	★ブルー・シカゴ・ブルース	未定	リバーヒルソフト	ETC	
	未定	★タイトル未定	未定	タイトー	ACT	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／EDT：エデュテイションソフト／VIC：バーチャルシネマ／ADL：アダルト／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN●セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	未定	バーチャファイター	未定	セガ	ACT	
	未定	☆WanChai Connection	未定	セガ	ADV	
	未定	TAMA	未定	タイムワーナー インタラクティブ	ACT	
	未定	麻雀悟空　天竺	5,800円	シャノアール/EAV	TAB	
	未定	MYST	未定	サンソフト	ADV	マウス
12月	未定	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険～	未定	セガ	ACT	
	未定	☆真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	未定	セガ	ADV	
年内予定	未定	☆新・忍伝(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	ゲイルレーサー	未定	セガ	RAC	
	未定	RACE DRIVIN'	未定	タイムワーナー インタラクティブ	RAC	
'95 1月以降	3月	THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンゲーム	ADV	
	3月	上海 万里の長城	未定	サンソフト	TAB	
	3月	ゲームの達人	未定	サンソフト	ETC	
	3月	☆必殺パチンココレクション	未定	サンソフト	ETC	
	未定	デイトナUSA	未定	セガ	RAC	
	未定	パンツァードラグーン	未定	セガ	SHT	
	未定	RAMPO	未定	セガ	ADV	
	未定	ビクトリーゴール(仮)	未定	セガ	SPT	タップ
	未定	★バーチャルハイドライド(仮)	未定	セガ	RPG	
	未定	リグロードサーガ(仮)	未定	セガ	PRG	
発売日未定	未定	★バーチャファイター2	未定	セガ	ACT	
	未定	☆Van Battle	未定	セガ	ACT	
	未定	☆ペブルビーチ　ゴルフリンクス(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	グレイテストナイン	未定	セガ	SPT	
	未定	マスターズ(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	ダイダロス	未定	セガ	SHT	
	未定	バーチャ・ハングオン(仮)	未定	セガ	RAC	
	未定	スターケイド(仮)	未定	セガ	PUZ	
	未定	ダイナミックファンタジー(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	☆ブルーシード	未定	セガ	RPG	
	未定	☆魔法騎士(マジックナイト)レイアース	未定	セガ	RPG	
	未定	バスケットボール・サターン(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	バーチャテニス(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	アイスホッケー(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	DOOM～ドゥーム2～(仮)	未定	セガ	SPT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	トムキャトアレイ・サターン(仮)	未定	セガ	SHT	
	未定	★グランレーサー	未定	セガ	RAC	
	未定	シムシティ2000	未定	セガ	SLG	
	未定	エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
	未定	サイドポケット(仮)	未定	セガ	ETC	
	未定	ルクソー・カジノ(仮)	未定	セガ	ETC	
	未定	☆ピンボール　アリーナ	未定	セガ	PIN	
	未定	★ウイングアームズ(仮)	未定	セガ	SHT	
	未定	★GOTHA～ゴータ～(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	★BUG／(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	★スーパーリアル麻雀PⅤ	未定	未定	TAB	
	未定	バーチャレーシングサターン(仮)	未定	タイムワーナー インタラクティブ	RAC	
	未定	三國志Ⅳ	未定	光栄	SLG	
	未定	A.Ⅳ.	未定	アートディンク	SLG	
	未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
	未定	柿木将棋サターン(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	囲碁(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	DD(仮)	未定	アスキー	ADV	
	未定	麻雀ムサシ(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	～制服伝説～プリティファイターX(仮)	未定	イマジニア	ACT	
	未定	☆麻雀(仮)	未定	イマジニア	TAB	
	未定	★3Dアクション(仮)	未定	イマジニア	ACT	
	未定	重装機兵レイノス2(仮)	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	慶応遊撃隊(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	4Dボクシング(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SPT	
	未定	メタルファイター　MIKU	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	
	未定	☆ブレイジングトルネード(仮)	未定	ヒューマン	SPT	
	未定	USドラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	
	未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
	未定	未定・3Dアクション	未定	BELL	ACT	
	未定	MUSASHI	未定	BELL	SHT	
	未定	3Dカーレース	未定	BELL	RAC	
	未定	3Dピンボール・タイトル未定	未定	BELL	ETC	
	未定	QUO・VADIS(仮)	未定	グラムス	SLG	
	未定	ハイパーダービー	未定	CRI	SLG	
	未定	Hard Core	未定	ヴァージンゲーム	SPT	
	未定	本格派プロ麻雀　極(仮)	未定	アテナ	TAB	
	未定	THE RAY MAN	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	★アローン・イン・ザ・ダーク2	未定	EAV	ACT	

SEGASATURN 各社進行状況！

ついに発売を間近に控(ひか)えたセガサターン。今月は記事のほうでも、大特集を組んでるけど、みんなもだいぶその姿が見えてきたんじゃないかな。

具体的な動きをあげると、先月末には流通及びマスコミへのセガサターンのお披露目(ひろめ)も行われ、動きのなかったサードパーティーも、そろそろ動きはじめている模様(もよう)だ。来月以降、それぞれの動きは随時(ずいじ)追っていくから楽しみにね。

さて、上のセガサターンの発売スケジュール表の説明だけど、すでに参入などが発表されていても、具体的じゃないタイトルをはずしてあるのは、先月と同じなので、要注意。また、タイトル名が変わったものも、今回は結構あるので注意してほしい（例：「サイバーレース」→「グランレーサー」、「ザ・ピンボール」→「ピンボール　アリーナ」、「ペブルビーチ」→「ペブルビーチゴルフリンクス」、ヒューマン「ファイヤープロレスリングINサターン」→「ブレイジングトルネード(仮)」など)。

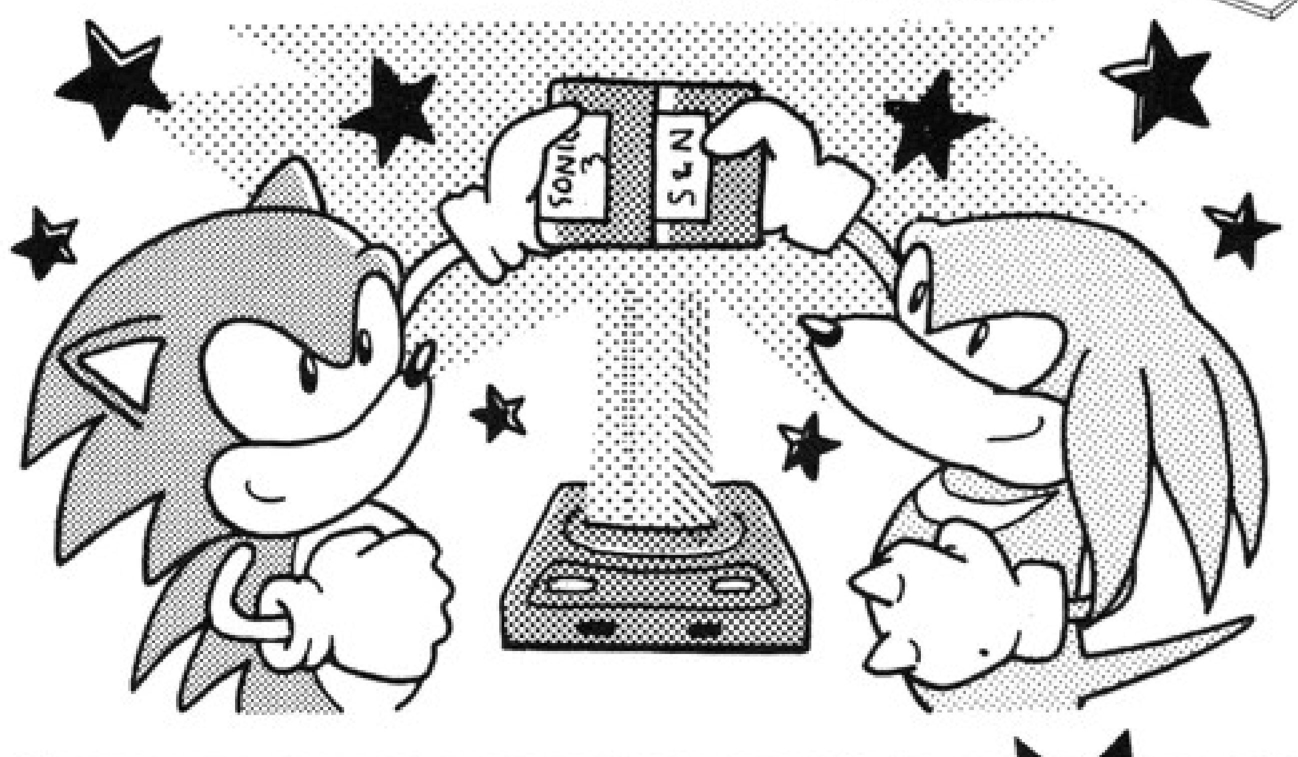
なお、セガサターン発売直前の来月、今まで動きのなかった期待の大手H社が、なにやら大作を発表するらしいとの未確認情報も入ってきているぞ。大手T社も、そろそろ具体的なタイトルの発表がありそうなので、来月号では、そこらへんの状況を一気に伝えられるかもしれないね。

もちろん、大手だけでなく中堅各社も、ここにきて急速に動き始めているようだぞ。期待大だ。

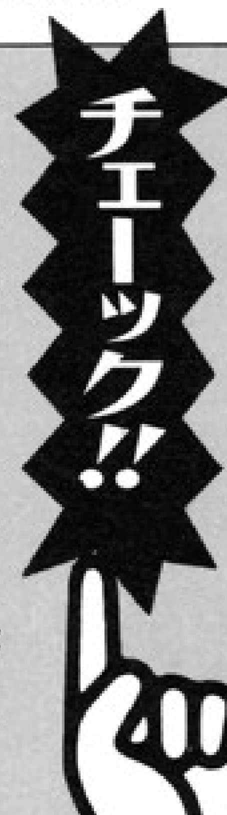
ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／EDT：エデュテイションソフト／VIC：バーチャルシネマ／ADL：アダルト／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

GAME GERA●ゲームギア

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
10月	28日	モルドリアン～光と闇の姉妹(シスター)～	4,800円	セガ	RPG	4M	○	
11月	11日	ソニック&テイルス2	3,800円	セガ	ACT	4M		
	25日	魔導物語Ⅲ～究極女王様～	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
	25日	★イチダントアールGG	3,800円	セガ	PUZ	未定		
12月	未定	ぷよぷよ通(2)	3,800円	コンパイル	PUZ	4M		
	未定	魔法騎士(マジックナイト)レイアース(仮)	4,800円	セガ	RPG	4M	○	
	未定	★シルヴァンテイル	4,800円	セガ	A・RPG	未定		
	未定	★餓狼伝説SPECIAL	4,800円	タカラ	ACT	4M		
	未定	★サムライスピリッツ	4,800円	タカラ	ACT	4M		
1月	未定	★ぎゃんぶるパニック(仮)	3,800円	セガ	TAB	未定		
発売日未定	未定	ガンスター ヒーローズ	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	フレッド・カプルス ゴルフ(仮)	3,800円	セガ	SPT	4M		
	未定	モンスタートラック	4,800円	アクレイムジャパン	RAC	4M		
	未定	★NBA JAMトーナメント(仮)	未定	アクレイムジャパン	SPT	4M		
	未定	★STARGATE(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	4M		
	未定	★テレビアニメスラムダンク	未定	バンダイ	SLG	未定		
	未定	★美少女戦士セーラームーンS(仮)	未定	バンダイ	ACT	未定		



BEメガ編集部



チェックすることが多い今回のスケジュール表。まずはじめのチェックは、メーカー名の変更から。各ページの記事どおり、テンゲンはタイムワーナー インタラクティブに、またEAビクターはEAV(※略称時)となったので、今後は注意してね。お次はタイトル関係。セガのMD「沈黙の艦隊」、CD「夢幻の如し」「ジョー・モンタナ」の他、アクレイムの「バーチャルバート」「マキシマムカーネイジ」など、今月は消えたタイトルが多いので、こちらも注意がいるぞ。一方、朗報として「ラングリッサーⅡ」が10月中旬、「パノラマコットン」が10月28日に再販が決定。買えなかった人は要注目だ。さて来月は某H社に続き、某大手C社も新作を発表!?

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス

セガサターンや32Xの発売がいよいよ目に見えてきたけど、MDでもヒミツ満載の「ソニック&ナックルズ」がついに発売だ。「ソニック3」は必ずパーフェクトクリアしておこうね。それにしても32Xの「スペハリ」が本物ソックリなのには泣けた。MD持ってて良かった。(竹)

イマジニア

イマジニアのセガサターンソフトラインナップが決定しました。～制服伝説～プリティファイターX(仮称)、麻雀(仮称)、3Dアクション(仮称)の3本です。

プリティファイターはまずSFC版が出ますのでご期待ください。

ゲームアーツ

クーラーも故障するような猛暑(もうしょ)にもめげない、燃えてるゲームアーツです。「ルナのデモが見たい」係にはたくさんのお便りありがとうございました。10月中にはお店にデモと、教えてくれた方に粗品をお送りできると思いますので、待っててくださいね。

アクレイムジャパン

MD版「MORTAL KOMBATⅡ」。発売日に品切れのお店が出たということで、皆さんには大変ご迷惑をおかけしました。ゴメンナサイ! 随時店頭には入荷すると思いますので店頭で見たらすぐにゲットしてください。究極神拳は君の手の中にある。TEST YOUR MIGHT!

パイオニア

「ゴーストラッシュ!」ついに登場!「先取り体験会」に参加してくれたキミは、あのドキドキ・ワクワク体験を忘れられなくなってるんじゃないかな!? 登場するかわいいゴースト達は本誌のページを見てね! 11月10日発売予定、さあゴーストハンティングへ出発だ!。

グラムス

初めまして、グラムス㈱です。来年夏にセガサターン用ソフト「QUO-VADIS(クォ・バディス)」を発売するということで、今月からお仲間に入れていただくことになりました。おとなしく、ひっそりしていますので、いじめないでくださいね。どうぞ、よろしくお願いします。

コナミ

なんだかだんだん涼しくなってきて、秋の気配を感じるこの頃なのだ。秋と言えばリーサルⅡ発売の時期!! 枯葉の舞い散る中、西部のポリスメ～ンになりきり、バキュバキュ撃って悪いヤツラをこてんぱんにするのだ! さすらいのガンマン…く～かっこいい～。(新担当・早川)

タカラ

ニンニキニキニキニンニキニキニキニサンがサムライ、ニンニキニキニキニンニキニキニキニシンが餓狼。というわけで、なんとGGで格闘ゲームの2大名作「サムライスピリッツ」と「餓狼伝説SPECIAL」が出る! 何?無謀だって!? 後で体育館の裏に来い!!(Hiro)

アートディンク

はじめまして、アートディンクです。メガドライブユーザーのみなさんには初耳かもしれませんが、「A列車シリーズ」といえば、知ってる人も多いかな。その最新作「A.Ⅳ.」で、セガサターンへの参入が決定! みなさん、アートディンクに注目していてね。

サンソフト

先日、某声優さんと「山ねずみロッキーチャック」の主題歌をデュエットしてささやかな幸せに浸るオタクな私。秋の新番組、頑張ってくださいね! などとエールを送っている場合ではない! 年末発売めざし、セガサターン版「MYST」製作快調……かな? (山本)

ナムコ

街はもうすっかり秋。秋と言えば、食欲の秋、読書の秋、芸術の秋ですが、ナムコからも芸術と言っても過言ではない作品が登場します。それは、メガCD版「スターブレード」。アーケード版の感動をご家庭で体験できる味わい深い1本。10月28日発売、7,800円です。(ぱいん)

ビクターエンタテインメント

セパルトゥラを見に行った。キャベツを千切りにするようなザクザクとしたリフの快さよ→11月はシンリジーだ。→西新宿にデスメタルの輸入盤を買いに行こう!→Zも快調!雨さえ降らなきゃ秋は最高!→前谷のメタル&車の話を支持してくれる人は編集部にお便りください!

アスキー

いよいよアスキーもセガサターンに参入! あの名作「ダービースタリオン」を筆頭に、「柿木将棋サターン」、パソコンゲーム移植版の「囲碁」、「麻雀ムサシ」、夢見館の物語的アドベンチャーゲーム「DD」を予定しておりますので、期待してお待ちください。

タイムワーナー インタラクティブ

ハードと同時発売でソフトを出すため、今まさに社員一同日夜努力中です。伸びていく髪に青白くなっていく顔。目の下には2匹のクマを飼い、帰りの電車では大爆睡。でも、ソフトは着々とできあがりつつあります。もうすぐみんなのおうちで会えます。もうすぐ、もうすぐ……。

【メーカー伝言板募集中!】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ!というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってくださいね。

アンケートハガキの書き方

　ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想などをお書きください。また、メガドライブおよびセガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
　裏側のマークシート欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。
　ハガキはコンピュータで処理を行いますから、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例1）
年齢12歳の場合
（例2）
MDソフトの所有本数は?
31本の場合

1 性別
①男性　②女性

※ **2** 年齢

3 学校・職業
①小学生　②中学生　③高校・高専生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪自営業　⑫公務員　⑬アルバイト　⑭主婦　⑮その他

※ **4** メガドライブ、メガCDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）
①ファミコン通信　②月刊ファミコン通信　③Vジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤GAME ON！　⑥覇王　⑦メガドライブFAN　⑧Theスーパーファミコン　⑨ED　⑩Game Walker　⑪LOG IN　⑫必本SUPER！　⑬ゲーメスト　⑭電撃王　⑮BEメガだけ

6 面白かった記事を、表1からあげてください（いくつでも）。

7 面白くなかった記事を、表1からあげてください（いくつでも）。

8 あなたが持っているハードを表2からあげてください（いくつでも）。

9 あなたが購入を予定しているハードを表2からあげてください（いくつでも）。

10 これから買いたいと思っているメガドライブのゲームを、表3から3つまで選んで答えてください。

11 これから買いたいと思っているセガサターンのゲームを、表4から3つまで選んで答えてください。

9月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
東京都・高山公夫、栃木県・荒井孝、神奈川県・印南信二、岡山県・服部由美子、埼玉県・小松原英敏、北海道・滝山博明、愛知県・友常芳樹、福岡県・溝口新汰、大阪府・鮫島聖子、京都府・芝原丈治、長野県・額田一郎、宮城県・野ノ宮真澄、山口県・小林匡平、千葉県・友常利雄、愛媛県・柿本憲一、山形県・濱野康裕、茨城県・山岡秀、鹿児島県・森林ひろし、兵庫県・山城奈美、東京都・竹村善明、三重県・嶋逵介、新潟県・諸星洋平、秋田県・福田正敏、宮城県・飯田則男、神奈川県・井坂未耶、熊本県・寺内さつき、広島県・深沢貫、北海道・小鹿正作、沖縄県・金城邦広、石川県・北原正次

②お好みゲームギアソフト（5名）
大阪府・安原りさ子、北海道・中村美津夫、群馬県・篠崎孝治、静岡県・尾崎慎、埼玉県・佐藤慎也

③MEGAJET（1名）
東京都・新村武明

④セガサターンポスター（計5名）
群馬県・茂木章、埼玉県・浅田雄一、岐阜県・肥田章弘、青森県・松村賢、石川県・山本剛

⑤NEO・GEO　CDポスター（3名）
静岡県・伊藤玲二、滋賀県・中野桂一、神奈川県・定宗信也

⑥コンパイルTシャツ（2名）
福岡県・今泉竜二、愛知県・角恵美子

⑦ゲームザウルスTシャツ（10名）
大阪府・枝川護、鳥取県・野上祥絵、埼玉県・黒木徹、福島県・高山まり、兵庫県・谷野知治、香川県・山本幸一、東京都・須藤秋雄、山梨県・柳原憲一、岐阜県・小松笙、奈良県・酒井賢次郎

表1　本誌11月号記事名

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BEメガ　ニュース＆インフォメーション
⑤特報　ソニック＆ナックルズ
⑥特報　イチダントア〜ル
⑦特報　ライオン・キング
⑧新作スクランブル
⑨幽☆遊☆白書　魔強統一戦
⑩ぴーぷるランド
⑪遊星セガSTADIUM
⑫トレジャー　ファクトリー
⑬特集　セガサターン　急速接近中!!
⑭エンシャントパーク
⑮ソニック通信
⑯のーコネタイムズ
⑰ジャムおじさんの亀の甲より年の功
⑱エリックのくぎづけゲーム体験記
⑲マルチメディア宣言
⑳ゲーム機進化概論
㉑バ◎王
㉒AM２研EXPRESS
㉓バーチャファイター２への道
㉔ロックマンメガワールド
㉕豪血寺一族
㉖エイリアンソルジャー
㉗LUNAR ETERNAL BLUE
㉘ソウルスター
㉙餓狼伝説SPECIAL
㉚大封神伝
㉛ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
㉜ストーリー　オブ　トア
㉝サージングオーラ
㉞BEEP！ゲームギア
㉟メガLD　ライブラリー
㊱BEメガ裏技リーグ
㊲サンダーバーズ　ARE　GO！　GO！
㊳Oh！　NEOGEO

表2　ハードリスト

①メガドライブ（２を含む）
②メガCD（２を含む）
③メガジェット
④ワンダーメガ（M２を含む）
⑤CSD・GMⅠ（アイワCDラジカセ）
⑥レーザーアクティブ
⑦ゲームギア
⑧ファミコン
⑨スーパーファミコン
⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジンシリーズ
⑫NEOGEO
⑬NEOGEO CD
⑭R・E・A・L（３DO）
⑮セガサターン
⑯スーパー32X
⑰プレイステーション
⑱PC-FX
⑲ウルトラ64（任天堂次世代機）
⑳その他

表3　メガドライブソフト

①イチダントア〜ル
②ウルヴァリン
③NBA JAMトーナメント（仮）
④エイリアンソルジャー（仮）
⑤豪血寺一族
⑥サージングオーラ
⑦サムライスピリッツ
⑧STARGATE（仮）
⑨ストーリー　オブ　トア〜光を継ぐ者〜
⑩テクモスーパーボウル２　ファイナルエディション
⑪トムとジェリー
⑫ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
⑬ナイジェルマンセル・インディカー
⑭ぷよぷよ通（２）
⑮魔導物語Ⅰ
⑯ミーナinワンダーランド
⑰ライオン・キング
⑱アフターハルマゲドン外伝
⑲イース・マスクオブザサン（YsⅣ）
⑳インディ・ジョーンズ
㉑餓狼伝説SPECIAL
㉒サムライスピリッツ（CD）
㉓シャドウラン
㉔スーパーブランディッシュ
㉕スーパー大戦略３（仮）
㉖ソウルスター
㉗ダブル スイッチ
㉘大封神伝
㉙トムキャットアレイ
㉚プライズファイター
㉛リーサルエンフォーサーズⅡ
㉜LUNAR ETERNAL BLUE
㉝AfterBuner Complete
㉞36 GREAT HOLES
㉟サイバーブロール（仮）
㊱三國志Ⅳ
㊲シャドー・オブ・アトランティスCD（仮）
㊳STAR WARS Arcade
㊴Super Motcross（仮）
㊵ステラーアサルト（仮）
㊶スペースハリアー
㊷TEMPO（仮）
㊸DOOM〜ドゥーム〜
㊹V.R.Deluxe
㊺メタルヘッド

表4　セガサターンソフト

①アローン・イン・ザ・ダーク２
②ウイングアームズ（仮）
③A.Ⅳ.
④エコー・ザ・ドルフィン・サターン（仮）
⑤QUO・VADIS（仮）
⑥クロックワークナイト
⑦グランレーサー
⑧グレイテストナイン
⑨慶応遊撃隊（仮）
⑩ゲームの達人
⑪ゲイルレーサー
⑫GOTHA〜ゴータ〜（仮）
⑬サイドポケット（仮）
⑭三國志Ⅳ
⑮THE 7TH GUEST2 11TH HOUR
⑯シムシティ2000
⑰上海 The Great Wall
⑱新・忍伝（仮）
⑲真説・夢見館　扉の奥に誰かが…
⑳重装機兵レイノス２（仮）
㉑スーパーリアル麻雀PⅤ
㉒スターケイド（仮）
㉓制服伝説〜プリティーファイターX〜（仮）
㉔TAMA
㉕ダービースタリオン（仮）
㉖ダイダロス
㉗ダイナミックファンタジー（仮）
㉘デイトナUSA
㉙トムキャトアレイ・サターン（仮）
㉚DOOM〜ドゥーム２〜（仮）
㉛Hard Core
㉜ハイパーダービー
㉝BUG！（仮）
㉞Van Battle
㉟バーチャ・ハングオン（仮）
㊱バーチャファイター
㊲バーチャファイター２
㊳バーチャルハイドライド（仮）
㊴バーチャレーシングサターン（仮）
㊵パンツァードラグーン
㊶ビクトリーゴール（仮）
㊷ピンボール　アリーナ
㊸４Dボクシング（仮）
㊹ファンタジーアース（仮）
㊺ブルーシード
㊻ブレイジングトルネード（仮）
㊼ペブルビーチ　ゴルフリンクス（仮）
㊽本格派プロ麻雀　極（仮）
㊾マスターズ（仮）
㊿魔法騎士レイアース
(51)麻雀悟空　天竺
(52)MYST
(53)メタルファイター　MIKU
(54)USドラッグチャンプ（仮）
(55)RAMPO
(56)リグロードサーガ（仮）
(57)ルクソー・カジノ（仮）
(58)RACE DRIVIN'
(59)THE RAY MAN
(60)WanChai Connection

SEGA AM2 PRESENTS

AM R&D DEPT.#2

セガAM2研 Express Vol.7

ついにAMショーで登場した「バーチャファイター2」。今月は最新画面を交え、AM2研部長兼プロデューサーである鈴木裕氏に、「2」にかける期待と思い入れを語ってもらった。年末もAM2研は熱いぞ！

特報！ 「バーチャファイター2」満を持して登場!!



初公開の川下りステージがこれだ。この他にも「2」ならではの面白いステージがまだまだあるぞ。

最新ステージがこれだ！

Virtua Fighter 2

アーケード　年内稼働予定

圧倒的なビジュアルとリアルモーションを実現した「2」

世界初の3D CG格闘ゲームとして昨年12月に登場した「バーチャファイター」。その第2弾が9月21日から幕張メッセで開かれたAMショーでついに一般公開されたのだ!! 今回の「2」は、最新CGボードMODEL 2の採用によって、前作では不可能だった表現が可能になった他、基本システムにおいても従来の格闘ゲームとは一線を画すデキとなっている。今月はその全貌に迫るぞ!!

「1」から「2」へ……最新CGボードMODEL2によって生まれ変わった「VF」の新たな世界

ゲーム業界に大きな衝撃を与えた「バーチャファイター」。その続編である「バーチャファイター2」は、単にキャラを増やしただけの安易な続編とは明らかに違う圧倒的な映像的衝撃を見る者に与えてくれる。「2をプレイすると、もう1には戻れないでしょう」と鈴木裕部長が本誌インタビューで語ってくれたとおり、見た目のレベルの高さとゲーム性の奥深さは現時点で最高のレベルにあると言えよう。年末の登場を待て！

バーチャファイター（業務用MODEL 1）



ダイナミックなリプレイ画面が新鮮。業界に与えた影響も大きかった。

ドット絵レベルの格闘ブームが絶頂を迎えていた中、セガAM2研が総力を結集して世に送り出した世界初の3D CG格闘ゲームが「バーチャファイター」だ。その人気いまだ衰えず。

バーチャファイター2（業務用MODEL2）



新キャラや新ステージには、中国取材の成果が満載だ。

前作から約1年。最新CGボードの採用、中国取材など、多くの話題をまきつつ開発されたシリーズ第2弾。他のゲームにないほどインパクトがある新キャラや、さまざまな新機軸がさらに注ぎ込まれた注目作が、いよいよ登場する！

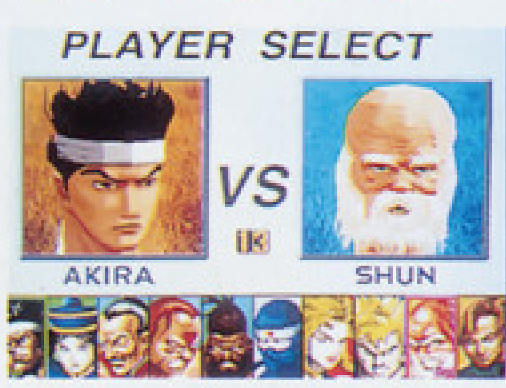
よりリアルになったキャラクター！

バーチャファイター（業務用MODEL 1）



まずは前作のキャラクターセレクト画面と比較。初めてこのポリゴンキャラが登場した時は違和感があっけど、今じゃ愛着も湧くね。

バーチャファイター2（業務用MODEL2）



ポリゴンにテクスチャーが貼られるだけで、こんなに雰囲気は変わるのだ。最新版の画面は、若干これに変更がかかっているぞ。

※画面は開発中のものです

AM2研特別インタビュー

ココが見どころ！「バーチャファイター2」

AMショーにも出展され、発売前から非常に大きな話題をまいている「バーチャファイター2」。今回は公開された情報をもとに、気になる話をさらに詳しく鈴木裕部長に聞いてみたぞ。



AM2研部長 鈴木裕

「現状は6割程度。市場には年内に出せれば……」と鈴木部長。ショーの後、さらに完璧になりそうだ。

リアリティの追求はシリーズを通してのテーマ

本誌■まずは、開発の始まりの頃からお話をおうかがいしたいのですが。

鈴木■まず、「1」が終わった時点で、すぐ休暇を取ってサイパンに行ってきました(笑)。もちろん、みんなもまとめて休んでもらって。で、だいたい今年の1月あたりから、作業が始まったんですよね。でもこの時点じゃ、具体的なことは何も決まってなくて、とりあえずやろうかって感じでした(笑)。

で、まず考えられたのは、やっぱり〝リアリティの追求〟で、「1」で至ってなかった〝リアリティ〟をさらに追求するのが大きなテーマとしてありましたね。この部分は何作目になっても変わらずに追求されていく永遠のテーマだと思います。そして、2番目に違うところは、MODEL 2を使うということです。大きく言えば始めの目標はこれっきりでした。もちろん、キャラクターを増やさなきゃいけないだろうな、とかもありましたが、とりあえずは、ここからスタートしたわけです。

本誌■「1」を振り返ってみて、気になる点というのは、ありましたか？

鈴木■あの当時の開発期間を考えると、実際はあそこまでいくと思ってなかったですから、あれはあれで不満はないんですよ。スタッフのみんなが、よく頑張ってくれましたからね。ただし「2」を作るなら、まずは〝コリジョンディティクション(※当たり判定)〟の精度をもう少し上げたいというのはありました。具体的には、当たった方向とか、当たった高さとか、そこらへんを緻密にして、より自然な感じにする。それともう1つは、各キャラの個性をもっとつけようと思いました。「1」では個性を無理矢理つけたきらいがあって、僕からするとどうも自然じゃない部分があるんですよ。だから無理やりつけたような個性じゃなくて、〝自然に人間がかもしだすような個性〟をつけたい、と。あと、もう1つあって、キャラのモーションに人間として不自然なものが、何個かあったのをより自然な感じにする。この辺を強化していこうとしました。

修業をして帰ってきたバーチャキャラ達

本誌■「2」を一目見て、まずアキラがすごく力強くなった感じがするん



AMショーでは、きょう体が空く暇もなくフル稼働。早くも大ヒット間違いなしか？

Check Point 1 テクスチャーマッピングによる 表現力の格段な進歩

「バーチャファイター2」の画面を初めて見たプレイヤーが一番驚くのは、MODEL 2のテクスチャーマッピングを使ったビジュアルの劇的な進化だろう。特にパイやラウの背中にある刺繍、ウルフやジェフリーの肌の質感は、「1」では不可能だった表現である。また、MODEL 2は、MODEL 1の約倍のポリゴンを出せるため、背景の塔や林の木などもポリゴン表示され、3D感がさらに出ている。まだ未公開のステージには、鏡張りのステージなどもあるらしいぞ。



シンプルなステージ構成。舞台のみをポリゴンで表示。



これはこれで定着した感じのするポリゴン顔のアキラ。



ポリゴン化された背景に注目。この面のステージは、中国で鈴木部長が取材した少林寺の塔林をイメージしたものになっている。



キャラの表情はより実写に近づいた。でも前作と印象がだいぶ違うので、最初は「えっ、これがアキラなの!?」と驚くかも……。

Check Point 2 蟷螂拳と酔拳 新キャラクターの追加！

前作で登場した8人のキャラクターに加え、「2」は蟷螂拳使いのリオン、酔拳使いの舜帝(シュン・ディ)という新キャラクターが追加された。ちなみに、白人のくせに蟷螂拳を使うリオンは、鈴木部長によると「花形満のような〝おぼっちゃん〟」だとか。また、各キャラにつけられていたストーリーだが、大きな部分では変わりはないとのこと。



甘いマスクが女の子に人気の出そうな〝おぼっちゃま〟リオン。動きも速い。

とは言え、やはり見ていて目立つのは新キャラの2人。他の8人のキャラがオーソドックスなタイプなのに対し、この2人は動きがあまりにも読みづらく、苦戦することは必至だろう。とりあえず「2」を見かけたら、試さないテはないぞ。投げコマンドで出る酔拳の連続技も爽快!!



おそらくゲーム史上初の本格的な酔拳キャラ。なんと自分から地べたに寝れたりする。読みづらい動きが満載。

ですが、各キャラそれぞれで変わったところや見どころというのは?
鈴木■アキラが良くなりましたね。じつは「1」の時のアキラには、2つ欠けていたものがあったんですよ。その1つが〝かわす〟という動作で、八極拳はやっぱりブロックするんじゃなくて、攻撃を受けないで、かわすというのが大切なんですよね。それともう1つは〝相手の防御を解く〟という動作です。これらが入ったおかげで、アキラはかなりレベルが高くなりましたが、逆にある程度相手の攻撃に対する読みができないと難しいでしょうね。うまくなれば、すごく面白いキャラだと思いますよ。
本誌■新キャラもすごく面白い感じがしますね。
鈴木■今回はそれぞれたいへん時間をかけて作ったせいもありますから、いいものができましたね。一見すると、どちらもトリッキーな動きがたくさんあって、目を引くっていう感じがしますが、たとえば酔拳なんかが、他のキャラと戦っている様子を見ると、非常に〝本物の戦い〟に近づいていると思うんですよ。具体的に言うと、やっぱり、実際の試合であれだけパンチとかキックが当たったら、普通の人間だったらボコボコになって倒れちゃうでしょう? 実際の格闘ってのは、お互い攻撃をかわし合いますから、なかなか攻撃は当たらないものだし、あんなに打たれ強い人って本当はいないんですよ。で、どんどんかわしてる中で、たまに大きいのがガーンと当たってダウンする。今回は酔拳と螳螂拳の戦いだとそういう状況がよく出てくるんですよ。この点はより格闘らしくなったと思いますね。
本誌■他のキャラでは?
鈴木■ジャッキーもだいぶ良くなりましたね。今回はボタンを押すタイミングによって出せるフェイントに、かなりのバリエーションがついてるんです。もともとフェイント系のキャラって、相手に読まれちゃうとツライんだけど、今回は読みにくいぐらいのバリエーションが幅広く入ってます。たとえば、キックボタンを〝トトン〟って押すとパパッて蹴りが出るんだけど、〝トントントン〟て押すと、また違った形の蹴りが出る。要はボタンを押すインターバルの取り方によってフェイントコントロールができるんです。

他には、サラは前よりもっと動きがしなやかになりましたし、ラウやパイも、技がだいぶ増えてます。このテのキャラは、結構使える基本技を1個増やすと、そこから新しいコンビネーションにつながって、かなり違った感じが出るんですよね。でも、基本的な感覚自体は、前作と同じですので、前のをやってた人が戸惑うことはないようにすごく気を使ってます。だから、新しい部分は本当にプラスαっていう感じですね。あと、カゲなんかも、柔術系なので、〝投げ返し〟のような返し技も入っています。ウルフ、ジェフリーあたりは現在調整中なんで、今はちょっと弱いかもしれません。

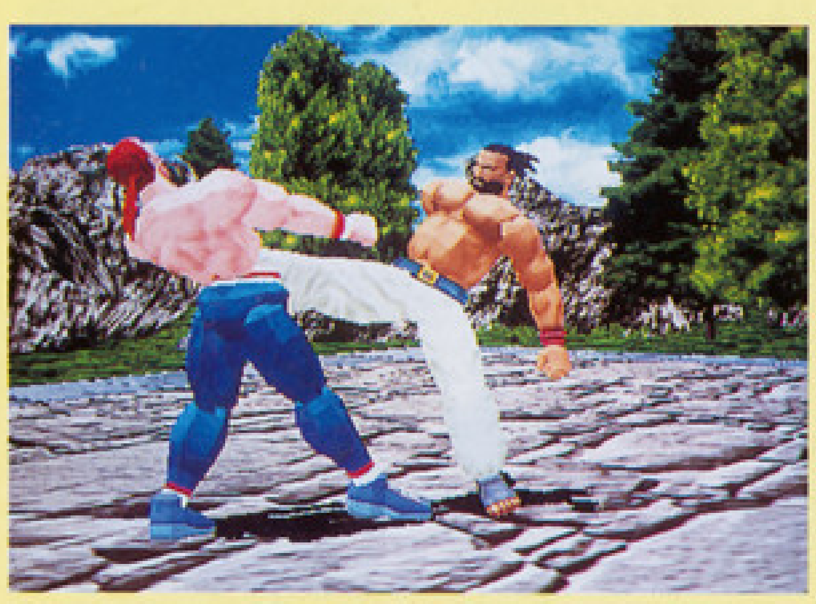

開発途中のものだが、データ上のキャラを並べたもの。テクスチャーを貼ってるとはいえ、ポリゴン数は前作よりどれも多いとか。角張った指も丸くなる予定だ。

Check Point 3 大幅に増えた 通常技と新必殺技!

新キャラだけでなく、前作からの8人のキャラも、「2」では基本技からすべてが見直され、それぞれがより洗練されたものになっているぞ。もちろん、それぞれには前作になかった隠された新技がたくさん盛り込まれ、各キャラの性格にあったモーション変更や追加がされている。実際にAMショーでプレイしてみた限りでは、新たな中段攻撃などの追加により、「1」とまったく違う戦い方ができるキャラもいるようだ。また、起き上がり蹴りのバリエーションが充実したこと、ジャンプ攻撃が実戦で使えるレベルの技になったことなどなど、新要素もいっぱいだ。

ちなみに前作の特殊技のコマンドは、「2」でもほとんどが同じコマンドで使えるようになっているぞ。


ラウのジャンプ小キック。従来の戦法は見直す必要がある?


ジェフリーの新技・ケンカキック(名前がスゴイ!)が相手にヒット!! このなめらかな動きは実物を見てほしい。

Check Point 4 1/60秒のモーションによる 超リアルファイト!

画面写真を見る限りでは、テクスチャーがどうとかいった話題に話が集中してしまいがちの「2」だが、本当の「2」の魅力は、MODEL 1からMODEL 2になってパワーアップした〝動き〟にこそあると言って過言ではない。前作の「1」は毎秒30フレームで画面描き換えが行われていたが、「2」はなんと倍の毎秒60フレームによるなめらかなアニメーションを実現。実際の感覚で言うと、「2」を見た後では、「1」の画面がコマ送りのような映像に感じてしまうほどの違いがあるのだ。
「2」を体験した後では、もはや「1」をはじめ、他の作品、すべてが遅く感じるはずだぞ。


初公開のサラの勝ちポーズ。勝ちゼリフも今回は前作よりさらに多く入っているそうだ。すべてを聞くために修行だ。


酔拳の動きは「2」でなくてはできなかった動きだ。


走る、倒れるといった基本的な動きの表現も進化。

本誌■今回もデュラルが入っていると聞いたんですが、ここらへんは？

鈴木■デュラルはオマケみたいなものですから、今回もボーナスステージで出てきます。まだ作ってないから、詳しくは言えないんですけど、デュラルは面白くなりますよ。というより、デュラルのステージが面白くなりますよって言っておきますね。

まさにカンフー映画のような攻防

本誌■ステージ数は、全部でどれくらいに？



熱心に身ぶりつきで話してくれる鈴木裕部長。セガサターンへの移植も期待したいところだ。

鈴木■各キャラ1つで、11ステージくらいになると思います。8月にロケテストをした時は、橋の下をくぐるステージが好評でしたけど、あれぐらいインパクトのあるステージをあと2個は作りたいですね。

本誌■新キャラクターは、当初4人というお話で、結局、2人で決定されましたが……。

鈴木■じつはまだ決定してません。今のところ、2人でいくセンが強くなってきたということです。

本誌■すると、もしかしたら……？

鈴木■並行して、研究しているキャラクターもまだあるし、本当はもう2人ぐらい出したいキャラがいるんですよ。でも、1キャラあたりに入ってる技が、たぶんみなさんの思っているよりも全然多く入っているので、入れる入れないは残りの時間次第ですね。

本誌■BGMは、新しく起こしたものになりそうですが？

鈴木■前作から大幅に変えたいと思って、今何回もやっているところなんですけど、最終的にはギターを全面に出したイメージにしたいなと思ってます。ギターがメインのものって今までないですからね。そっちのほうは、いまサウンドチームに任せてますので、もう少しすればあがってくるでしょう。



動きに関してもキャラごとに性格付けがはっきりされた。しなやかなサラの戦い方を見よっ!!

本誌■先月のお話では、鈴木部長ご自身が初めてやる気の起きるゲームに仕上がったと聞きましたが……。

鈴木■そうですね(笑)。僕って本当にゲーム自体やらない人なんだけど、あれはゲームセンターへ行ったらやると思うなあ。今は開発をしている最中に、いろいろチェックしてやってますけど、当然次の作品作りが始まれば、そっちにのめり込んで、「2」は遊ばなくなっちゃうと思うんですよ。でも、今度のは初心者でも入りやすくしてあるから、自分でも「じゃ、6カ月ぶりにやろうか」って気になると思いますね。

本誌■「2」は、初心者から上級者まで遊べるということですね。

鈴木■そうですね。両方広げたって感じかな。

本誌■最後に、気は早すぎるんですが、当然、今度は3作目、4作目ということもお考えと思いますが、具体的に将来こうしたいというのがあれば……？

鈴木■映画的な感じにしてみたいですね。ブルース・リーの映画とか、ジャッキー・チェンの映画とかありますけど、格闘シーンはあのレベルの攻防にまでもっていきたいですね。

本誌■楽しみにしてます。

Check Point 5 返し技の導入で緊迫した駆け引きが!

前作「バーチャファイター」は、あまりにも映像のインパクトが強かったせいか、一部ではゲーム性が乏しいという声もあったが、「2」ではそんな声はほとんど出る余地のないほど対戦の駆引きが奥深いものになっている。それに最も大きく貢献しているのが、今回導入された〝返し技〟の存在だ。

「1」の時の対戦展開は、攻撃→防御→攻撃→防御というように、技を交互にかけ合うのが基本だったが、今度の「2」では、下にある各種の〝返し技〟が導入されたおかげで、攻撃→攻撃→かわし→攻撃……といったように、実戦と同じくランダムなリアルファイトができるようになったのだ。ちなみに、返し技が多く見られるのはアキラと新キャラの2人。これを使いこなせるのは、上級者ということになろうが、無限の対戦展開が期待できるだけに、読み合い合戦は熱くなるはずだぞ。



アキラの八極拳は〝一撃必殺〟を身上とするだけに、「2」の返し技には八極拳の技がうまく表現されている。アキラは最強になれるか!?

バーチャファイター2の新防御概念!

従来の格闘ゲームの防御は、〝ブロックする〟のがほとんどだったが、「2」では下のような防御のバリエーションが入り、上級者どうしの対戦では、緊迫した戦いが堪能できるはずだ。ここでは「2」の防御の秘密を4つ(5つ)に分けて解説するぞ。

ブロックする	➡ 従来の格闘ゲーム、「バーチャファイター」
❶防御を開く(解く)	ラウの斜下掌などで見られた〝しゃがんだ相手を立たせる技〟をさらに進化させたもの。なんと相手の防御を強引に解き、態勢を崩す!
❷受け流しながら打つ	〝交差法〟と呼ばれる返し技がコレ。主にアキラが使用。合気道のように相手の力を受け流すと同時に打つ。その動作はまさに一瞬だ。
❸かわして打つ	相手の攻撃を紙一重でかわし、そこから逆に反撃を加える。この動きは、蟷螂拳や酔拳が多用してくる。上級者レベルの読みも必要だ。
❹(敵に触れないで)かわす	前作ではバックダッシュが〝かわし技〟としてよく使われたが、「2」ではボクシングのスウェーのようにかわせる。蟷螂拳、酔拳が主。

かわして打つ!

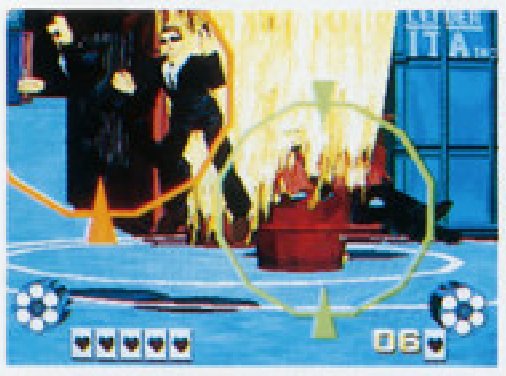


相手の攻撃をかわして打つ。鈴木部長お気に入りの酔拳はトリッキーながら実戦向きの技が多い。動きも一見の価値あり。

AMショーリポート! デイトナスペシャル登場!バーチャコップも大盛況!!

今回のAMショーは「バーチャファイター2」をはじめとして、「バーチャコップ」などAM2研作品でもちきりだったセガブース。会場では、最新のセガサターン版「バーチャファイター」なども展示され、ダントツのパワーを感じることができたぞ。

また、今回のショーには、参考出品として通信対戦可動きょう体の「デイトナUSAスペシャル」も初登場。名実ともに、まさに名作の仲間入りって感じだったぞ!!



「バーチャコップ」もついに完成。この爽快感と斬新さはもう体験した?



こちらは「バーチャコップ」のアドバタイズデモ。2枚目主役がキメ!

これがデイトナスペシャルだ!!

AMショー会場で注目を集めていた「デイトナUSAスペシャル」をショー開催前に、AM4研倉庫でキャッチしてきたぞ。「V.R.」にも同じような可動きょう体「バーチャフォーミュラ」があったけど、今回はその「デイトナ」版。単なる"デラックス"の8台連結機より進化した決定版になりそうだ。



これが4研(きょう体開発部門)でキャッチした試作機。裏では強力な油圧機が大活躍?

AM2研ニュース

最後の「バーチャファイター」バトル開催!謎の噂もキャッチ!!

10/1発行セガFAXクラブに超特ネタが!?

「バーチャファイター2」も、マスコミ公開され、みんなも早くプレイしたくてウズウズしてるんじゃないかな? そんなキミに耳寄りな話を1つ。なんと「2」の登場を前にして、全国レベルの「バーチャファイター」ファイナルバトルが開催中なのだ。すでに9月24日からエントリーが始まっているこの大会は、記念すべき第1作「バーチャファイター」の"最後の王者"を決めるセガ公式の全国大会だ。12月開始予定の「2」の大会とともに腕自慢は目が離せないぞ。右のポスターがあるお店を見つけたら、ぜひ参加してくれ!

また、「バーチャファイター」最後の超特ネタも、人気のセガFAXクラブで提供中だ。内容はなんと"デュラルが使える(!?)"スーパーコマンドについて!! はたしてその真相は!? セガサターン版の登場を前に大いに気になるね。早速下の欄外にあるFAX番号へアクセスだ。



ファイナルバトルへのエントリーは、このポスターのあるお店で申し込むだけ。デュラルでの参加もあり!?

AM2研Express 読者ファンクラブ

今月も絶好調のAM2研Express。今回は最後にスゴイ奴も現れて話題騒然! 「ここまでやるか!!」っていう意気込みには感服だ。みんなのハガキも楽しく読んでるよ。

でたっ!



◀愛知県・鈴木雅隆

なんと自分の車(マツダのAZ-1/約150万円)をデイトナのカラーリングに! スゴすぎるぞ!!



今月のAM2研大賞に決定!!

鈴木君には特別にブルゾンとデイトナキャップ、ステッカー、ピンバッチを送るぞ。



◀石川県・松の本じんぱち

さわやかな感じのアキラ。進化して帰ってきたアキラは、気に入ってくれたかな? もう少し待っててね。



◀三重県・ブラいクバウ

サラがパイに押され気味と誌面で書いた途端送ってきてくれたイラスト。ちょっと物悲しそうな雰囲気が◎。

ハガキ大募集!



限定生産された噂の貴重品。今なら品薄のデイトナグッズもつけちゃうぞ。

採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ!!

「AM2研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。今後のAM2研作品への意見や要望も、製作の際の参考にされるかもしれないぞ。採用者の中から毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するよ。

【AM2研Express応募先】AM2研への質問、意見、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 「BEEP!メガドライブ」編集部「AM2研Express」係りまで送ってね。

【セガFAXクラブのAM2研情報に注目!】FAX番号03-5950-7790/06-948-0606にかけて、音声にそって操作しよう(AM2研コーナーは、ブロックNo.6のBOX No.2番だ)。

短期集中連載！

AM R&D DEPT. #2

鈴木裕　中国取材紀行記

バーチャファイター2

最終回 MAKING OF VIRTUA FIGHTER2 への道

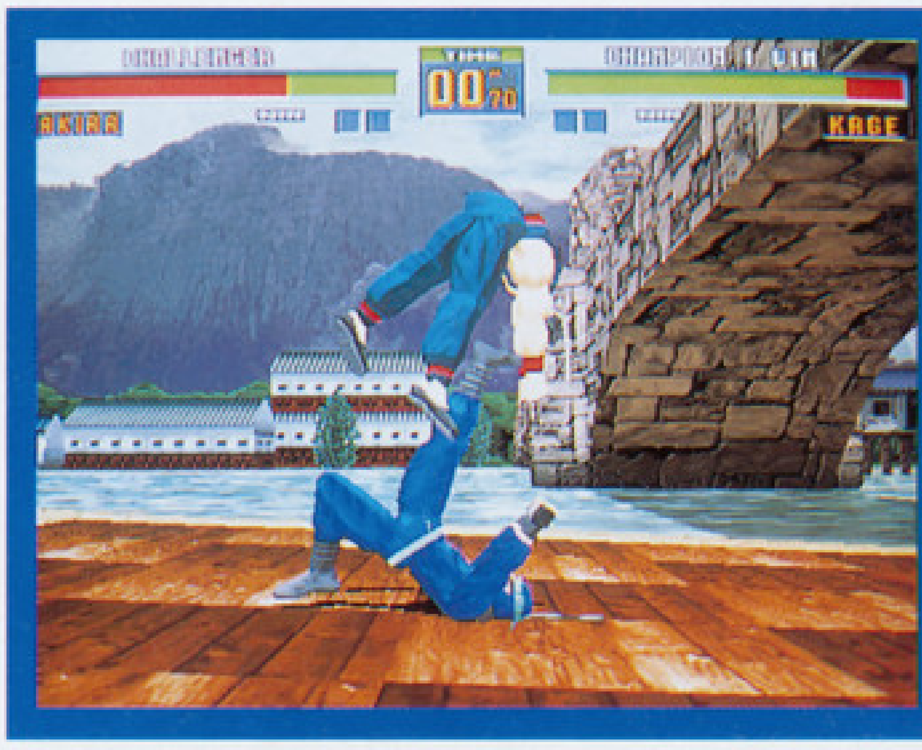
文：内田一成　監修：セガAM2研



いよいよ完成間近！
中国取材で得た〝エネルギー〟が
ついに結実する!!

ついに2週間にわたる中国取材を終えた鈴木裕
彼が中国へ行った本当の意味と、学んできたものはいったい何だったのか？
中国との別れと、東京でのその後が明かす
最新作「バーチャファイター2」誕生秘話、いよいよ完結!!

前回まで　「バーチャファイター２」のアイデアを求め、中国に旅立った鈴木裕。想像以上に雄大で、奥の深い中国の文化と自然。そして少林寺の徳立師、八極拳の老師呉連枝氏らとの出会いによって、裕はもっとも求めていた中国拳法の真髄に触れることもできた。彼のこの体験が、「バーチャファイター２」の魂と化す日が、ついにやってきたのだ。



ついに待望の画面が公開された、期待の最新作「バーチャファイター2」。中国での多くの人との出会いと別れが生んだ、数えきれないアイデアと魂が、じっくり込められた成果がこれだ。圧倒的なビジュアルと、きめ細やかなキャラの動きの秘密が明かされる好評連載最終回は、中国との別れと東京・その後でつづられる……。セガを代表する天才ゲームプロデューサー・鈴木裕のゲーム作りの秘密にいまこそ迫る！

さずかったエネルギー

「やっぱり人だなあ。人がおもしろいよ……」

裕は、離陸したばかりの飛行機の中から、眼下に広がる黄色い大地を眺めながらしみじみとつぶやいた。

僕も今までいろんな旅をしてきたが、どんな旅でも最後に印象に残るのは人だ。旅の充実度は、やはりどれだけ中身の濃い出会いをしたかで決まってくると思う。

今回の旅では、少林寺の徳立師、滄州の呉連枝氏はもちろん、この連載では紹介しきれなかったたくさんの人との出会いがあった。

中国という国はとても複雑な歴史を抱えた国で、ほんの少し振り返って見ただけでも文化大革命、天安門事件など、数々の激動にさらされてきている。だが、みんなそんな荒波を乗り越えてきた人たちばかりなのに、誰もが素朴で人懐こく、とても心の大きな人達ばかりだった。

明日の早朝には北京を発つという夕方、この旅でいちばんお世話になった同行ガイドの張さんと最後の食事をともにした。その席で、自分の好きな言葉はという話題が出た。

裕が手近にあった紙ナプキンに『ENERGY』と書いて見せた。「僕の場合、自分が今一番欲しいものがその時の好きな言葉になっているんだ。ゲームを作るには試行錯誤がたくさんあって、無駄に終わることが本当に多いんだよね。だから少々の苦労を苦労と感じないだけのパワーが、とにかく欲しいと思うんだ。精神的にも肉体的にもね」

僕のいちばん好きな言葉は、『広大無辺』。「別に深い意味はないんだけどね。ただ、物心ついたときから、とてつもなく広いところに対するあこがれが強くてね。そこに身を置くと、自分が砂粒のようにちっぽけに感じる場所に立って、心も広大無辺な空っぽにしてみたいんだ」

ぼくたちが、次々と語った後で、張さんがシャイな笑顔をうつむけながらつぶやいた。「私には、まだそういう言葉はみつかりません。これから、いろいろなところに旅をして、いろいろな人に出会っていく中で好きな言葉がみつけられればいいなって思っています」

この言葉を聞いて、ぼくたちはなんだか恥ずかしくなってしまった。彼女のおじいさんやお母さんは日本軍に協力していたために迫害を受け、お姉さんは文革の際に紅衛兵として青春を投げ捨てた。また彼女自身も天安門で自由が踏みにじられるのを目撃し、多くの学友を失っている……。裕や僕にはとても想像できない過去を背負っていながらなおも謙虚な彼女の姿を見て、ぼくたちは何もわかっていないことに気づいた。

だが、何もわかっていないからこそ、ぼくたちは中国まで、漠然とした何かを求め続けたのだろう。裕が今回の旅に求めたのものは、バーチャファイター２に導入するキャラクターの技でも、具体的な風景のイメージでもなかったのかもしれない。そんな表面的なことだけなら、日本にいて写真集を眺めたり、解説書をみればわかることだ。それなのにあえて中国にまで人に会いに行ったのは、その裏側にある見えざる魂に自分の心で触れるためなのだ。裕はまさにゲームに魂を吹き込むために出かけて行ったのだ。

──帰国してしばらくたってから、裕は、バーチャファイターの３か４で、張さんをイメージした〝紅玉(ホンユ)〟というキャラクターを創り出してみたいと言った。張紅玉という現実にこの世に存在する女の子が、裕のゲームの中ではどんなリアリティとして登場するのか、今から楽しみでならない。

東京、その後……

諸々の思いを胸に、裕はAM２研のみんなとともにバーチャファイター２の開発作業に入った。

「ポリゴンを使ったリアルな3Dゲームというコンセプト自体にかわりはないけれど、中身ははるかにグレードアップする。じつは、1に取り組み始める前は、ポリゴンで人間を表現するなんてことは、夢のように思われていたことなんだ。1の内容が、コンピュータゲームの世界では



万里の長城で物想いにふける裕。２週間にわたる中国の旅への回想が頭をよぎる……。



明の十三陵にて。左が同行ガイドの張さん。右が北京地区ガイドのプラボー張さん。

■内田一成（うちだかずなり）。1961年１月15日生（33歳）。アウトドア、モータースポーツ、紀行など幅広く手掛けるライター兼カメラマン。現在「月刊オートバイ」（モーターマガジン社）、「遊勉」（講談社）、「アウトドアガイド」（JTB）などで活躍中。今回、「バーチャファイター」の開発者の旧友・鈴木裕の中国取材に同行し、取材成果をまとめる。



駆け足の旅だったが、得たものは大きかった。しかし本当の苦労は東京に戻ってから……。

革命的だったのに、今度はそれが幼稚に思えるほど短期間で進歩してしまうんだからね。まったく、テクノロジーの進化ってすごいと思うよ。

今回はCPUボードがMODEL1から2になる。これで画像の処理能力が飛躍的にアップするから、より緻密な表現が可能になるんだ。1ではまだカクカクしていて機械的だったキャラクターもずっと人間的になる。また1では秒間に30コマだったフレームも倍の60コマになる。実際に取材してみて、本物の動きは自分で考えていたものよりも、はるかに速くて、とても30コマじゃ表現しきれないと思ったけれど、これでこの問題はクリアできる。だから動きも1よりずっとスムーズに見えるはずだよ。

それから、ポリゴンのテクスチャーマッピングも可能になったから、表情や背景の臨場感がグッと深くなる。視覚的なリアリティは、飛躍的にアップするね。今回は、実際に中国で撮影した故宮の石畳や少林寺の塔林、それに龍門の川の流れをモチーフにして桂林の風景を作ってみたけど、これには自信がある。まだ作ってる新しいステージがあるんだけど、これらは現地のことをよく知っている人が見ても、すごくリアルさが実感できると思うな。

……じつを言えば、僕の作るゲームというのは、ゲームに慣れていてすぐにゲームに感情移入できる人たちだけじゃなく、今までゲームに一度も触れたことのない人にも、自然とゲームの世界に入って行けるようなものを目指しているんだ。だからぼくは、徹底的にリアリティを追求しているんだよ」

これを聞いてぼくは、裕が目指しているのは、実はゲームではなくて、この現実世界と同じリアリティを持つ別の世界、パラレルワールドなのではないかという気がしてきた。もしかしたら彼は、このバーチャファイターシリーズを手がけたことで、パラレルワールドを創造する手段を得たのかもしれない。

常により高みを目指す

旅の最中から、裕を悩ましていたのは酔拳をどうしたら2に取り入れることができるかだった。

「当初はキャラクターを4人増やして全部で12人のキャラクターにする予定だったんだ。ところが、すでにいる8人のキャラクターもグレードアップする予定だったから、その作業と4人の創造を並行して行うのは時間的な制約もあって難しくなった。そこで、新キャラクターは2人に絞り、そこに4人分の労力を振り向けることにしたんだ。実際に取材した内容が濃かっただけに、1人1人を妥協せずに仕上げたかったからね」

新キャラクターの1人は〝舜帝(シュン・ディ)〟。酔拳の使い手だ。歳は89で、老いて技にますます磨きがかかった仙人のような人物。そして、もう1人は螳螂拳の使い手〝リオン・ラファール〟。小柄で敏捷な身のこなしの少年だ。

「やっぱり、いちばんの難物は酔拳だったね。

旅の途中からイメージは考え続けていたんだけど、それを実際のプログラムに組むとなると、他のキャラクターとのバランスもあるしね。防御のキーをボクシングのスウェーのように使うアイデアはよかったんだけど、酔拳の独特の酒を飲むモーション、あれを組手の途中で織り込むと、相手に攻撃のスキを与えることになってしまうだろ。それをどうするかに悩んで、結局、相手がダウンしている時間を利用することにしたんだ。ところが、そうなるとダウン攻撃ができないから、それではゲームをしている人に不満が出てしまう。

一つ問題をクリアすると、こんどは新しい問題が出てくる……。そして、それをクリアすると、また新しい問題が……と、イタチごっこみたいなもんだね。結局この問題は、相手をダウンさせるときの技にスカッとした連続技をキメて、ダウン攻撃の必要性を感じさせないようにすることで決着がついたけど、その他にそれらを忘れさせるモーションを酔拳の動きに織り込んだり、酒を飲めば飲むほど攻撃力が強くなるという要素を盛り込んだりしてクリアしたんだ。

でも、螳螂拳のほうも問題山積だったんだ。なにが問題かというと、これが強すぎるわけ。もともと動きの複雑な拳法だから、相手は戦いにくい上に、リオンの動き自体を俊敏にしたから、その相乗効果で強くなりすぎちゃったわけ。

全体のバランスを取るには突出したものをレベルダウンさせれば簡単だし、多くのゲームプログラマーはそういう手法をとるんだけど、中国で本物を見てきた僕にとっては、そんな手足をそぐようなことはしたくないんだよね。なにしろ、まだまだ、本物の迫力にはとても及ばないと思っているんだから。で、結局全体のレベルを嵩あげするという気の遠くなるような作業を行うことになったんだ。



新キャラクターの使う酔拳と螳螂拳は、多くのひらめきが生んだ結晶だ。

つい最近も、アキラにちょっとした返し技を織り込んだら急に彼が無敵になってしまってね。……全体として微妙なバランスを保ってプログラムが成り立っているから、ちょっとしたファクターの変化で、全体のバランスが大きく違ってしまうわけだね。普通ならやっぱりそこだけを元に戻そうとするんだろうけど、本物を見ちゃったからさ、せっかくアキラが技を一つ習得して成長できたのに、それを逆行させせるなんてもったいなくてできないよね。それでまた、キャラクターとプログラマーの修行が始まるというわけ(笑)」

裕の話を聞いていると、彼にはゲームを作っているなんて感覚はなく、生身の人間や、本物の世界の創造を楽しむ感覚でいることがわかる。彼は、好きな言葉を『エネルギー』と言ったが、世界を創造するなんていう途方もないエネルギーをいったいどこから吸収したのだろう?

「僕は、あの旅で、どんな困難でも乗り越えて行けるパワーをさずかった気がするんだ。中国の空気を吸って、体で拳法を感じて、本物の凄さと人に出会うことで、自然とエネルギーがチャージされていくんだ」

裕が魂とエネルギーをそそぎ込んだバーチャファイター2がいよいよリリースされる。　(おわり)



開発現場で部下に指示を出す裕。各スタッフはまさに彼の分身となってゲームに魂を注ぐ。

あとがき

今回の内田一成氏の作品は、中国取材後に書かれたもので、もとの原稿は本誌で連載したものの3〜4倍近くのボリュームがありました。今年の4月下旬にその話を聞き、本誌で連載を開始することが決定した時点で、各回にわけたリライトを始めましたが、「バーチャファイター2」の公開に合わせての連載だったため、今回収録できなかったエピソードが数多く出てしまったのは残念なところです。もしも機会があれば、すべてを収録してみなさんの目に触れることができればと思います。「バーチャファイター2」は、いよいよゲームセンターに近日登場しますが、このゲームは間違いなくゲーム史上に残る傑作となるはずです。最後に内田氏をはじめ、ご協力をいただいた皆様に深く感謝を申し上げます。

(編集部より)

【感想募集中】この文章を読んだみなさんのご意見、ご感想をお寄せください。お送りいただいた方の中から、抽選で10名の方に粗品をお送りします。送り先は、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱「BEEP!メガドライブ」編集部「バーチャファイター2への道」感想係まで。当選者の発表は、発送をもって替えさせていただきます。

BE-MEGA HOTMENU PART1

BEメガホットメニュー

ロックマンメガワールド

いよいよ発売！ポイント解説だ!!

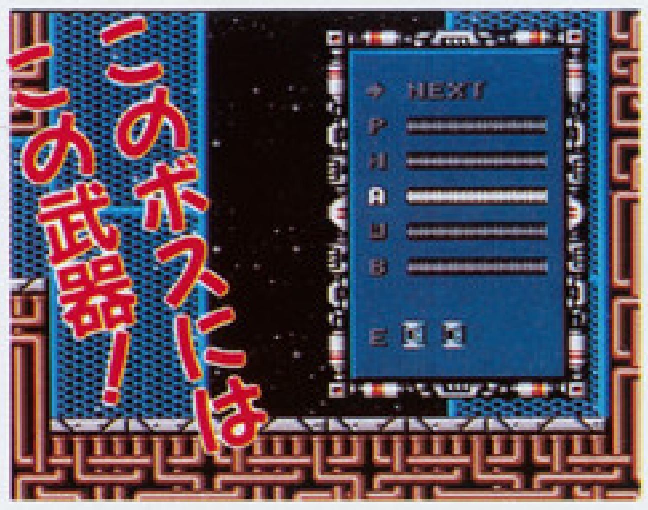
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●カプコン
●10月21日発売
●8,500円
●ACT
●16M＋B・3



イッキに22体を大攻略!!めざせワイリータワー!!

カプコンの人気アクションゲーム「ロックマン」が、イッキに3作遊べてしまうこのメガワールド。もちろん、これだけでなく、メガドラオリジナルのステージも用意されているぞ。ただし、そのオリジナルステージを遊ぶには、全3作をクリアしなきゃならない……。ということで、今回は、ロックマンに登場する全22体のボス達の攻略をしちゃうぞ。メガドラ版は、ボスを攻略してからが本番だからね。ガンバっていこうぜ！



ロックマンって、対ボス戦がメインといっても間違いはないよね。



どの武器が効くのか？ それを探すのが楽しいゲーム。どれだ？

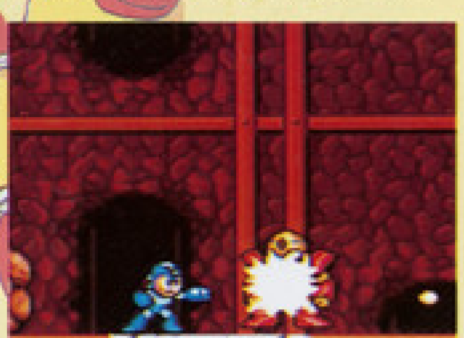
ロックマン

ガッツはグー、グーはチョキに強く、電気をカット。電気熱で氷を溶(と)かし、水で炎を消してから、誘爆させる……。倒す順番は、こう連想して覚えておくと簡単だ。どの武器がどのボスに強いかは、このゲームが一番わかりやすいぞ。



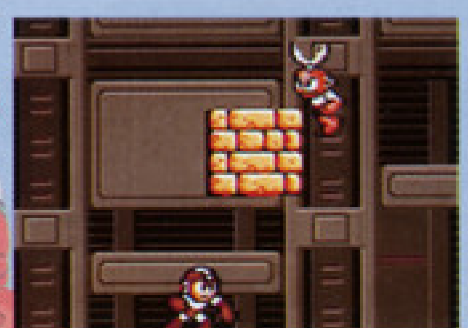
1 ガッツマン

シャッターの前から動かず、ショットを撃っていればいい。地震攻撃は出ている間ジャンプしていれば避けられる。接近してきても、ダメージ覚悟であまり動かないこと。岩を投げつけてきたら、飛び散る寸前にジャンプだ。後は撃つのみ！



2 カットマン

足元にあるブロックをスーパーアームで2回投げつけるだけで勝ててしまう。うまく狙って投げよう。もし、はずしても、ノーマルショットで十分勝てる。投げられたカッターの動きだけ見ていれば、まずダメージを食らうことはないぞ。



3 エレキマン

ヤツの武器は、当たるとダメージが大きい。当たり判定も大きく、しかも3方向に出るので、ノーマルで戦ってもまず勝ち目はないぞ。でも、ローリングカッターだと3回当てるだけで勝ててしまうから、こちらがやられる前に、攻撃して倒すべし。



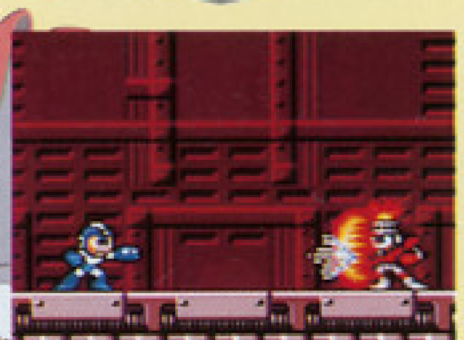
4 アイスマン

アイスマンの武器も、エレキマンの武器と同じくらいの攻撃力がある。食らうとかなりキツイぞ。その代わり、サンダービーム3発で倒せるのだ。攻撃をジャンプでよけつつビームを撃っていれば、すぐやっつけられるハズ。動きが遅いので簡単だ。



5 ファイヤーマン

ファイヤーマンには、アイススラッシャーが効く。ただし、こちらが攻撃をすると相手も撃ってくるので、1発ずつ確実に撃ってよけていこう。こっちが撃たなければ相手も撃たない。また、接近すると動き出すので、その時は撃たないように。



6 ボンバーマン

ピョンピョンと飛び跳ねるので、こちらの攻撃が当てにくいが、ファイヤーストームで倒せるぞ。爆弾は、かならず撃つこと。着地地点で待っていて、着地と同時に撃つと当てやすい。こちらがやられる前に倒せる相手なので、ラクといえばラクだ。



2、3になるとさらに難解になってくるぞ!!

ロックマン2

この2から、連想がしにくくなってくる。最初に倒すのはメタルマン。理由は、武器が使いやすいからだ。他には、ヒートマンからも倒しやすい順番になっている。クラッシュマンやフラッシュマンなどは、最初からはキツイ相手だぞ。また、変則でメタルマンからウッドマンへ飛ばして戦っても大丈夫だ。どのボスも倒し方にちょっとコツがいるから、武器に頼らず、テクニックも使おうぜ。



①メタルマン

ベルトコンベアーがこちら側に動いている時だけ攻撃しよう。メタルブレードを飛ばしてきたら、2発目と3発目の間をジャンプでよける。その間にも攻撃を忘れるな。1発のダメージは結構あるが、接近してこないので安心だ。



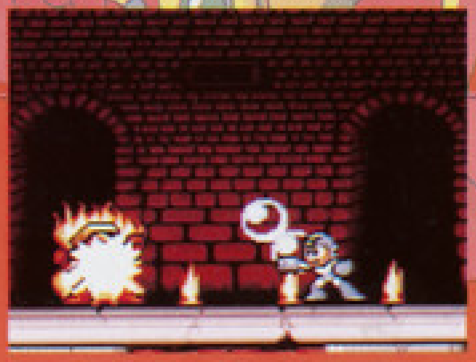
②バブルマン



バブルマンは動きが遅いので、メタルブレードの格好の標的になってくれる。天井のトゲは1発でアウトなので、相手がジャンプしてもつられてジャンプしないように注意だ。動きまわらず、武器の特性を生かして狙っていこう。

③ヒートマン

3方向弾は、よけられるスピードなので、その後の体当たりもジャンプで飛び越えれば大丈夫。3方向弾を出している時にバブルリードで攻撃。炎のバリアを張っている時は、攻撃を受けつけてくれないぞ。パターンが単純な相手だ。



④ウッドマン



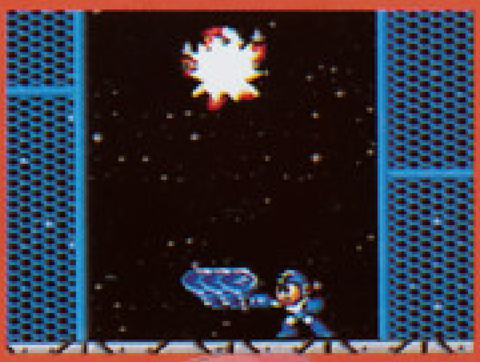
ウッドマンは、上から木の葉と、リーフシールドを撃ちながら1歩ずつ接近してくる。登場したらすぐアトミックファイヤーをタメておき、リーフシールドと木の葉をよけたら、すぐ後に撃てば2発で倒せる。メタルブレードも効くぞ。

⑤エアーマン

竜巻を出している時は、避けに専念しよう。敵がジャンプなどをしてきたら、リーフシールドを撃ってやる。これだけですぐ倒せるぞ。でも、竜巻にリーフシールドが当たると、落ちてしまうので要注意だ。あせらないでいこう。



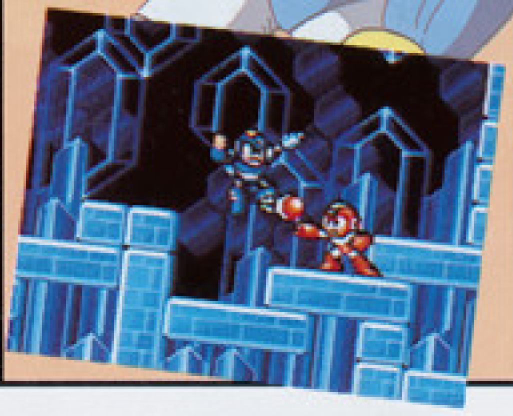
⑥クラッシュマン



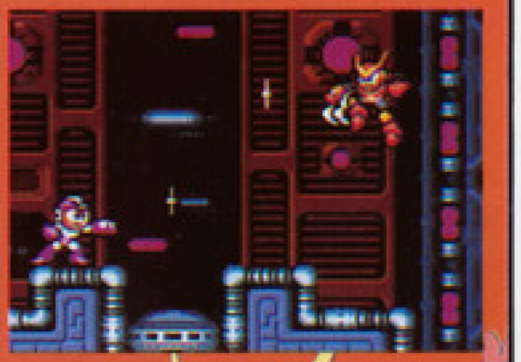
クラッシュマンは、こちらが武器を撃つとジャンプする。走って接近してきたら、先にジャンプしてエアシューターを撃ってみよう。面白いほど当たってくれるぞ。しかし、クラッシュボムの威力が大きいので、早く勝負をつけよう。

⑦フラッシュマン

時間を止めるので、かなり戦いにくい相手だ。また、動きも速いのでなかなか狙いにくい相手だ。クラッシュボムは、直接当てるよりも爆風が効果的。動きを先読みして、壁に取り付けておこう。弾数が少ないので、慎重に撃つこと。



⑧クイックマン



クイックマンは、動きが素速い。そのためか、タイムストッパを使うだけで体力がどんどん減っていくのだ。でも、武器のエネルギー消費が多いので、それも半分だけしか効果がない。後は、クラッシュボムで攻撃すれば倒せるぞ。

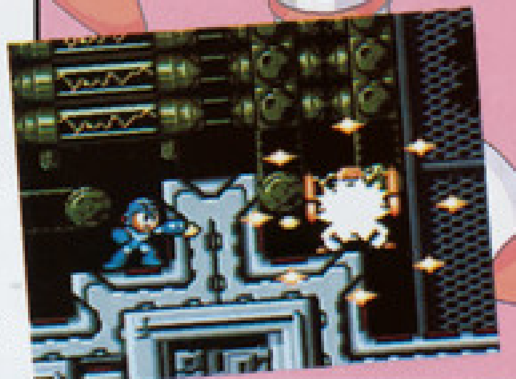
ロックマン3

3となると、もうすでに連想が難しい。とりあえず、最初はスパークマンから攻めるといいだろう。またマグネットマンやジェミニマン、タップマンからでも倒せる。ニードルマンを倒した時点で、スネークマンへ飛んでもいいぞ。ボス自体の攻撃は「2」よりもツラくないので、パターンさえ解れば全員ノーマルショットでも倒せるハズだ。もちろん、それなりのテクニックが必要だけどね。

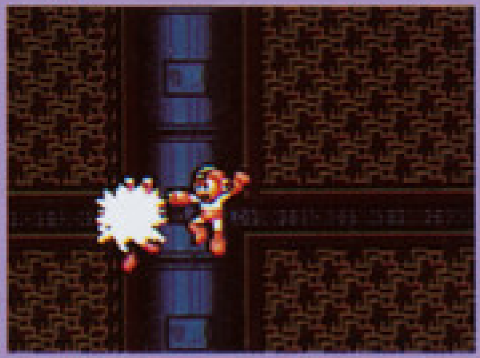


①スパークマン

8方向の弾は、見切る。その後にくる巨大な弾は、接近さえしていなければジャンプで飛び越えられるハズだ。その間に攻撃していれば倒せる相手だろう。接近されたら、ダメージ覚悟で反対側に逃げる。パターンは単純だ。



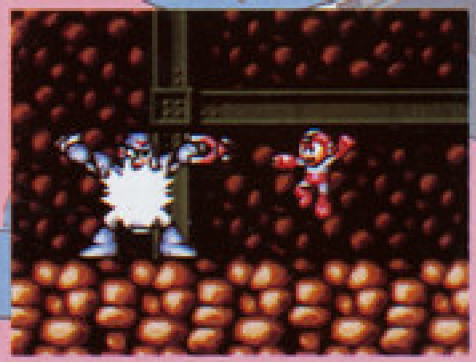
②マグネットマン



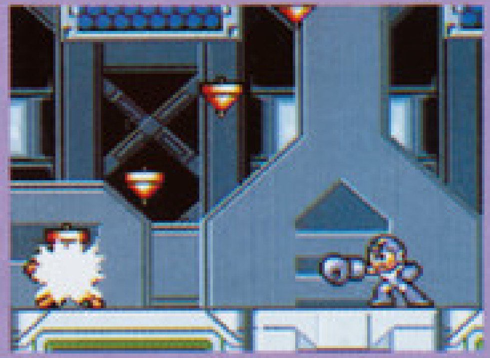
マグネットマンは、磁気バリアにさえ注意していれば大丈夫。マグネットミサイルは、走っていれば避けられるぞ。地上で動いている時に、スパークショックを撃って攻撃。パターンが簡単なので、ノーマルショットでも倒せる。

③ハードマン

ハードマンのパンチは、撃ってきたらジャンプで避けて、戻ってきたら走って逃げていればOK。避け方さえ覚えれば怖くはないぞ。上からのプレス攻撃の直後や、パンチを出しているスキにマグネットミサイルで攻撃しよう。



④タップマン



3方向のコマ弾を出しているスキにハードナックルを撃つ。その時かならず相手と反対側にいるようにしよう。スピンを始めると、攻撃がきかなくなるぞ。コマ弾を完全によけられるなら、ノーマルショットでも倒せるだろう。

⑤シャドーマン

現れたら、すかさず接近してタップスピンで体当たりだ。シャドーマンは移動がジャンプなので、うまく当たれば3回ぐらいで倒せる。その代わり、タップスピンはダメージ覚悟の武器なので、ここにくるまで体力は温存しておこう。



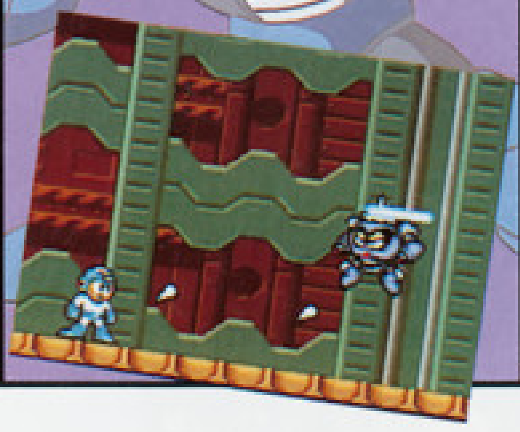
⑥ジェミニマン



最初の分身攻撃は、ひとりがジャンプしたら攻撃すること。シャドーブレードを1発撃ったらすかさずジャンプをして飛び越しを繰り返そう。分身しなくなったら、そのままの力押しで攻撃していれば勝てるぞ。ノーマルでも突破可能

⑦ニードルマン

ニードルマンは、ジャンプからの針攻撃さえ避けていればやられることはない。着地寸前にジェミニレーザーを撃てば当たってくれるぞ。その代わり、はずすとレーザーが当たるか消えるかするまで逃げていなければならないので注意。



⑧スネークマン



ニードルキャノンを連発しているだけで勝てる相手だ。シャドーブレードでも倒せるぞ。動きのパターンが単純なので、ノーマルでもなんとか倒せるだろう。でも、あまり甘く見ないように。スパークマンと動きが似ている。

メーカーさんからひとこと

スライディングもできない、お助けキャラもいない、そんなロックマン1、2は難しすぎる！と言う人も多いだろう。だが！　特殊武器とボスの相性をよく研究してプレイすれば、我輩なら楽勝、らく……ああっまたやられた！　許さんぞエレキマン！
(ニセYa！魔王)

豪血寺一族

残り2キャラ＋αも完全公開！

完成度ゲージ 100%　2人対戦プレイあり

●アトラス
●11月発売予定
●9,800円
●ACT
●24M



オリジナル要素もたくさん！



異色の対戦格闘モノとして話題を呼んだ、「豪血寺一族」。メガドライブ版はコンシューマソフトならではのオリジナル要素が追加され、原作＋αの魅力が味わえるような作りになっているのがウリだ。そこで今月はメガドラ版の完成を祝して、全キャラのコマンド表＆技術解説、さらにボスキャラ・豪血寺お梅に関しての秘密データ（？）を公開だ。ひとクセもふたクセもある豪血寺家の血をひく者達（右写真参照）、はたして勝ち抜くのは誰なのか……。ちなみに右イラストの礼児、かなりイッてます。

みんなで歌おう（笑）！ カラオケモード搭載!!



「豪血寺一族」には、礼児とバッファローステージのＢＧＭになんと歌詞がついている。ＭＤ版はこの歌を熱唱できる!!



「男の空手道」

礼児の応援歌のタイトルは、「男の空手道」。長ランを身にまとった熱血応援団が音頭をとる中、歌詞が淡々と流れるサマは、結構シュール。対戦でコレを歌いながらプレイすると、相手はまずビビる。



「タタンカの歌」

ホワイト・バッファローのステージで流れるアヤシイ音楽の歌詞がコレ。サビの部分である「タタンカ！」のかけ声と、最後の「アアアアー!!（狂気の歓声）」がポイント？

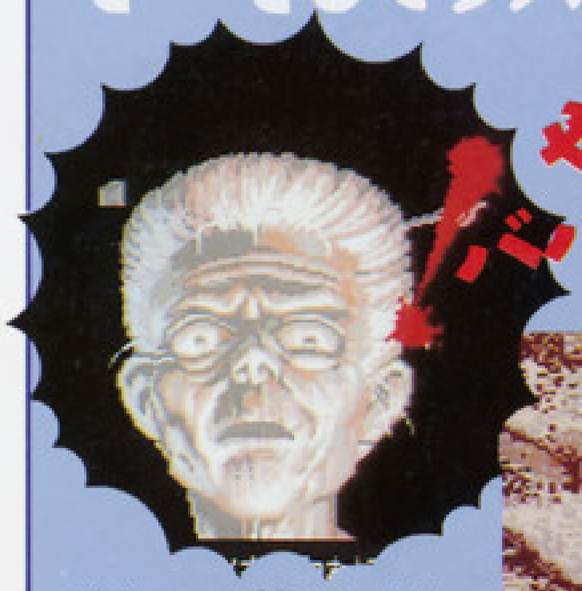
闘いを見守る影の主役（言いすぎ）、それが黒子だ!!

試合中の画面をよーく見ると、各キャラの活躍をそっと見守る２つの影がいることに気づくはず。じつは彼らもまた、豪血寺一族の血をひく者達だ。そんな彼らがなぜ、黒子として大会のサポートに徹しているのか。それは……彼ら黒子の祖先が、あまりにも子供がいたおかげで超ビンボーになってしまったため。本家の力を借りる代わりに、一族の身のまわりの世話をするハメになったのである（哀）。

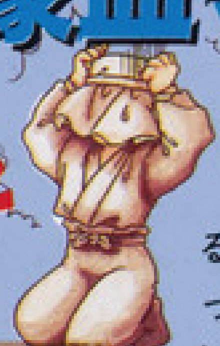




そ…そしてラストボス…豪血寺お梅はこんなヤツだ!!



ガガーン、お種とそっくり!! でも姉妹だから似てるのも当然と言えば当然なんですが。







ストリーモードで８人の格闘家に勝ち抜くと、ついに本大会の主催者であり豪血寺一族頭目のお梅との決戦になる。このお梅、写真を見てもわかるようにお種と使う技がそっくり。当然、精気を吸い取って若返る秘技も、バッチリ使ってくる。確かに手ごわい相手だが、彼女に勝つことができれば、エンディングはもう目の前。はたしてキミは、豪血寺一族の富と名声を得ることができるかっ!?

見た目はお種とソックリなお梅。ＣＰＵキャラではあるが、反応がかなりいいので戦う際には注意が必要だ。





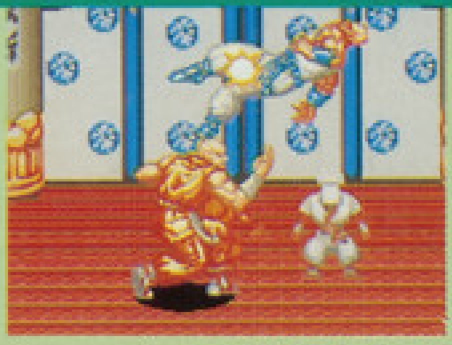
全キャラ8人の必殺技コマンドをすべて公開しちゃうぜ!!

初紹介 THIN. NEN　陳・念

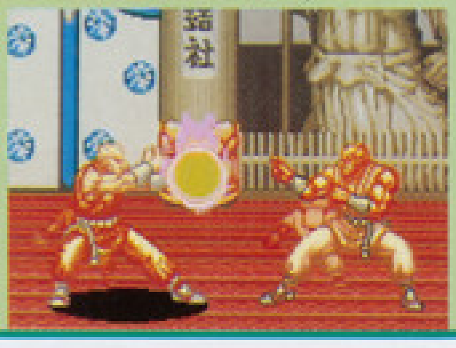
陣念の特徴は、攻撃判定の広い必殺技をいくつも持っていることだろう。中でも煉獄霊波は飛び道具としてだけでなく、相手の飛び込みを封じる技なのでガンガン使える技。とにかく中〜遠距離の間合いから、2種類の飛び道具を効果的に使って近づけさせないことだ。通常技はキック系を使え。

必殺技一覧

烈光拳	←→←+パンチ
呪縛符	→↘↓↙←+弱強パンチ同時押し
煉獄霊波	←↙↓↘→+弱強パンチ同時押し
閃光烈脚	↓↘→↗+キック



通常技による対空技は立ち強パンチ。相手が遠くから飛び込んできたら煉獄霊波。



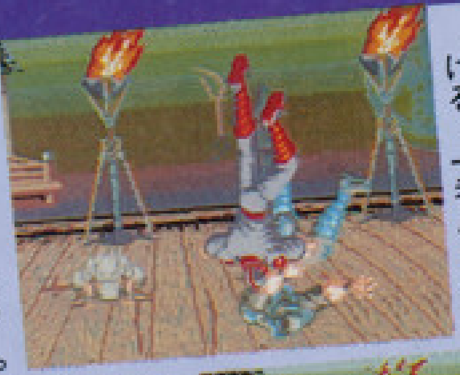
煉獄霊波はこの時点で攻撃判定が前にある。呪縛符を撃った後にコレを出そう。

初紹介 HATORI. SAIZO　破鳥・才蔵

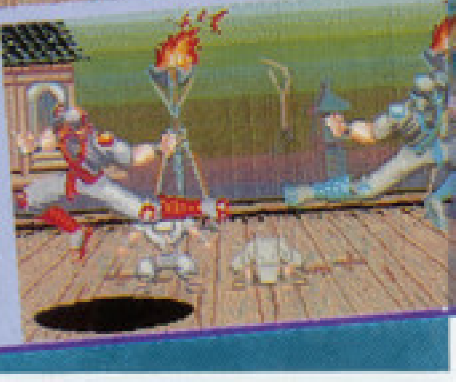
全キャラ中No.1の素早さを誇る才蔵は、そのスピードを十二分に生かした攪乱戦法が得意中の得意。特にダッシュからの投げはお手軽かつ強力なコンビネーション技となっているぞ。獄炎昇龍弾は使いづらいが、弱で出すなら相手の飛び込み封じに使える。

必殺技一覧

獄炎昇龍弾	↓↙←+パンチ
震空旋風斬	(ジャンプ中) レバー1回転+パンチ
龍炎波	↓↘→+パンチ
青炎烈傷斬	←↙↓↘→+キック



これがダッシュ投げ。才蔵の投げは相手をつかんで高く舞い上げる。一番ハデかも。



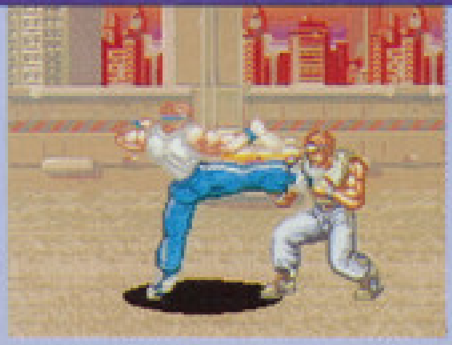
遠距離立ち強キックは2段攻撃。キャンセル技や投げにつなげるように使おう。

KIETH. WAYNE　キース・ウエイン

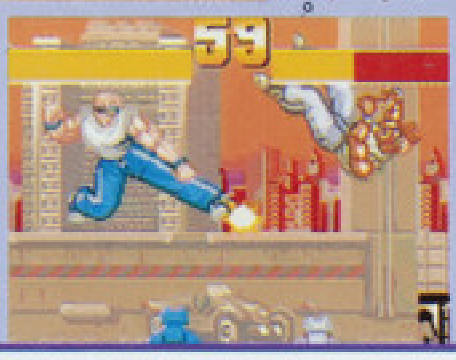
リーチのある立ち強キックからのキャンセル技で相手を牽制しつつ、スキをついて連続技で一気に攻め込むというのがキースの黄金パターン。弱攻撃からスパイラル・キックが決まれば4〜6段攻撃がヒット!!

心殺技一覧

ナックル・ボマー	←溜める→+パンチ
スパイラルキック	↓↘→+キック
ライトニング・スラッシュ	↓↙↓+パンチ
ローリング・キャノン	→↘↓+キック



やや遠目からダッシュキック。ここからスパイラル・キックにつなぐ連携攻撃だ。



飛び込む時はジャンプ弱パンチ。着地したらしゃがみ弱パンチ連打に持ち込め。

ANNIE. HAMILTON　アニー・ハミルトン

通常技の立ち強パンチ・キックは、リーチの長さが驚異的。中距離からこれらの通常技からキャンセル技を使うといいだろう。アニー・ダイナミックも常に狙いたい技だ。

必殺技一覧

スワニー・クラッシュ	←↙↓↘→+パンチ
レインボー・バリア	←溜める→+パンチ
アニー・ダイナミック	強キック一定時間で解除
フォトン・バースト	(ジャンプ中) ↓↘→+パンチ



相手に2〜3歩踏み込んで蹴りを出す立ち強キック。フェイント技としても有効。



最も信頼できる対空技、レインボー・バリア。間に合わない時は立ち強パンチ。

REIJI. OHYAMA　礼児・大山

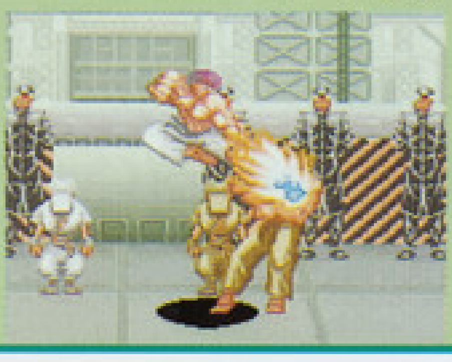
某格闘ゲームのリュ○・ケ○みたいなキャラ。中距離から飛び道具の撃掌破動波を撃って相手を飛び込ませ、上昇中無敵の流炎昇（相手が2段ジャンプする可能性もあるので、強で出すのが望ましい）で撃墜するのが基本だ。雷吼脚は使わなくてもOK。

必殺技一覧

激掌破動波	↓↘→+パンチ
流炎昇	→↘↓+パンチ
雷吼脚	キック連打
昇燕舞	(ジャンプ中) レバー1回転+キック



飛び込んできたら流炎昇。相手が気絶したら立ち強パンチキャンセル流炎昇だ!!



2段ジャンプなどの空中戦からは昇燕舞の奇襲が成功しやすい。ひたすら攻めろ。

ANGELA. BELTI　アンジェラ・ベルテ

移動力の遅さを補うため、スライディングキックやダッシュ強キックをいつでも狙えるようにしておくこと。アンジェラ・ボディーアタックを連続で出す攻撃も強い!!

必殺技一覧

ラブミー・ウィップ	←溜める→+パンチ
サンダー・ウォール	弱強パンチ同時押し
アンジェラ・ボディーアタック	←溜める→+キック
スマッシュ・キック	(ジャンプ中) ↑↓+キック



素早い移動が可能なスマッシュ・キック。ジャンプ攻撃から連続技としても出せる。



アンジェラ・ボディーアタックは、キース以外の飛び道具ならすり抜けが可能!!

WHITE. BUFFALO　ホワイト・バッファロー

基本は立ち強キックによる牽制。ガードされてもいいからとにかく相手に技を当て、そこからキャンセルをかけてタックル・ブローやアロー・ショットで攻めること。小技連打も強いので、対戦ではかなり強い。

必殺技一覧

アロー・ショット	←↙↓↘→+パンチ
フライング・エルボー	(ジャンプ中) レバー1回転+パンチ
バッファロー・ストーム	↓溜める↑+キック
タックル・ブロー	←溜める→+パンチ



対空技は立ち強キック。間合いによっていい具合に当たる蹴りを出してくれるぞ。



ガードされてもスキが少ないフライングエルボー。削り技として使えるのだ。

GOHKETSUZI. OTANE　豪血寺お種

遠距離からの攻撃が得意。ダッシュ吸いで若返ったら、空中桃恋花を強弱使って攻めよう。反撃技としては威嚇顔がオススメ。

必殺技一覧

威嚇顔	↓溜める↑+パンチ
岩砕歯	←溜める→+パンチ
星龍乱舞弾	→+パンチ連打
天舞脚	(ジャンプ中)↑↓+キック
桃恋火(変身時)	↑↓+キック (地上またはジャンプ中)
虹色壁(変身時)	↑↘→+パンチ ←溜める→+パンチ



遠距離からのキック攻撃は、強弱関わらずダッシュするタイプ。多用は禁物だ。



ダッシュからの投げ(吸いつき)で、若返ってしまうお種。対CPU戦に多用せよ。

メーカーさんからひとこと

開発も終了して、あとは発売を待つばかりとなりましたが、ずいぶん良いデキに仕上がったと思います。今まで格闘ゲームが苦手だった人に向けて、練習モードを充実させてありますので、ぜひ、挑戦してみてください。業務用の「豪血寺2」もよろしく／

エイリアンソルジャー



ゲームシステム完成間近! 早く来い来い発売日

完成度ゲージ 10% 1人プレイのみ

- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- ACT
- 16M

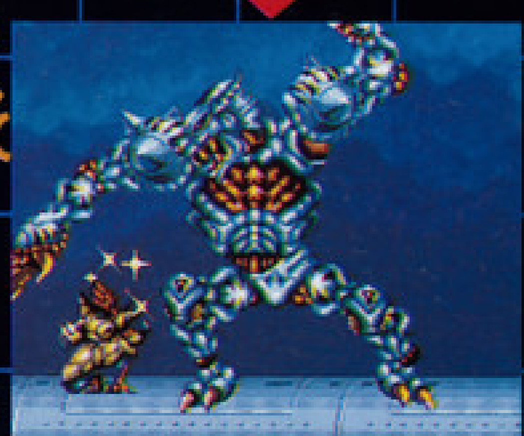
一発目の衝撃的な紹介記事から、はや3カ月がたった「エイリアンソルジャー」だが、みんなの期待どおり開発は順調に進んでいるぞ! 今回は出来たてホヤホヤのXi(サイ)タイガー登場シーンと、誰もが待ち望んでいた(?)ゲームシステムをお見せしよう。変形パターンコンテストの結果発表は次回でやるぞ。

これが虎殺狂介の登場シーンだっ!





そして X-タイガーに!



これが新たに作られたX-タイガーの登場シーン。普段は人間の姿をとっている虎殺狂介が巨大化するのだ!

プレイヤー個別に対応する操作システム

このゲームは、はじめに武器選択と体力などのゲージ表示方式、ボタン配置などが細かく設定できる。いたれりつくせりのシステムなのだ。なおショット方向は、移動しながら撃てるものと、その場で8方向に撃てるタイプの2種類に切り換えられるぞ。

まずイプシロン2のフォース(ショット)を4つ選べ!

イプシロン2の武器は、以下の6種類から4つ選んで使用することになる。系統はショット、レーザー、フレームに大別される。



BUSTER FORCE

最もノーマルなタイプで、扱いやすいフォース。マシンガンのように弾をバリバリ連射するのだ。



SWORD FORCE

「ガンヒー」の暴れん坊レーザーのようなフォース。マシンガンのように弾をバリバリ連射するのだ。



FLAME FORCE

「ガンヒー」のファイヤーという感じのフォース。炎であぶるため、ホーマーフォースとともに生物系の敵に強い。



RANGER FORCE

バスターフォースの5WAY版。かなりの広範囲に攻撃できるが、そのぶん連射性能が劣る。ザコ戦では使いやすい。



LANCER FORCE

単発のレーザー。すばやくいろんな方向に撃ちわけられないが、威力は大きい。ボス戦での一点集中攻撃などに有効。



HOMER FORCE

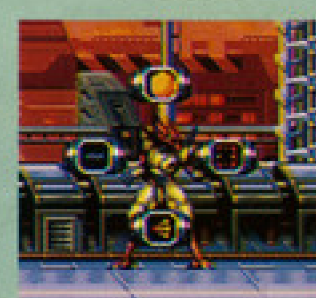
炎の塊が敵の弱点めがけてホーミングする。このゲームでは唯一の誘導系フォースなので、重要度は高い。

次にゲージの表示方法を選択

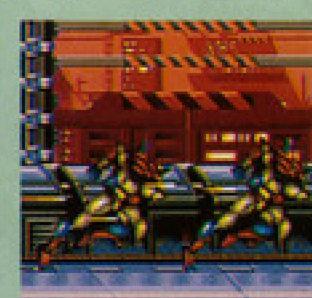


体力などのゲージを、数字、バー、無表示の3種類から選ぶ。好みで組み合わせよう。

後はバリバリ遊ぶのだ!



これはフォース選択画面。機敏な切り換えが大切だぞ。



ダッシュ中の一瞬だけ無敵の「0(ゼロ)移動」。攻略のカギ。



ショットの撃ち方は2種類をいつでも切り換えられるのだ。

イプシロン2(セカンド)を産み出したエイリアンソルジャーの世界とは?

今まで詳しく触れていなかったが、「エイリアンソルジャー」の世界観というのはどんな設定なのか? 今回はイプシロン2について解説していこう。そもそもイプシロン2は、地球人の科学力によって造り出された改造生物だ。改造生物には多数あるが、そのうちの鳥型で、始めに生まれたΩ(ギリシャ文字のオメガ)のナンバーから20体目にあたるE(イプシロン)が、主人公のイプシロン2である。もともと改造生物というのは、人類が宇宙進出時に厳しい環境での生存目的で開発されたのだが、実は人間に寄生する能力も持っている。つまり、Xi(サイ)タイガーが普段は虎殺狂介としてふるまっているように、ほとんどの改造生物は人間社会に潜み、生活しているのだ。

イプシロン2という名の「2」にこめられた意味は? それは、次のステージ2で判明する



ALIENSOLDIER

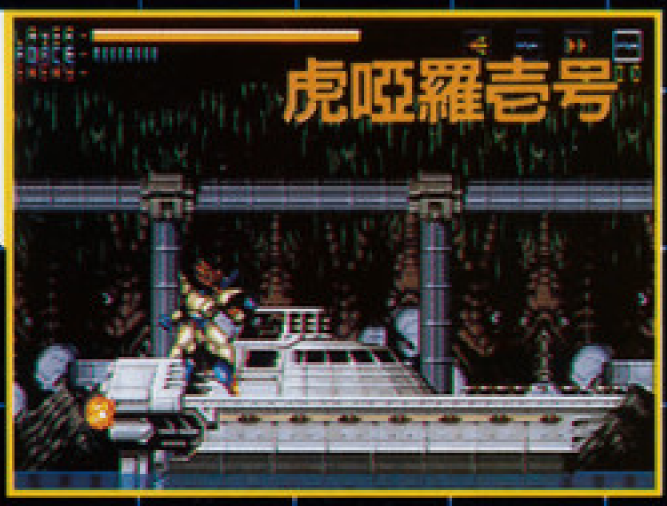
STAGE 2 天空より舞い降りる巨大鳥型メカ！ イプシロンの敵はイプシロンだった!?

ますます展開が激しくなっていくステージ2は、ラストでいきなりものすごい相手と対面することになる。なんとそいつの正体は、過去にイプシロン2から分離して発生したという、イプシロン1だった！ 彼らが2つに分かれた経緯や、現在敵対している詳しい理由は、近いうちに明らかにされるかも！

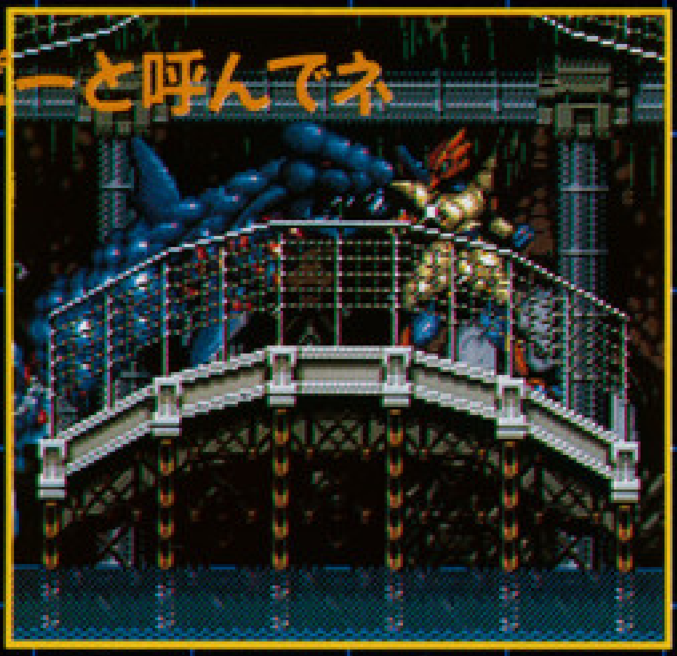


➡船（その名も虎亜羅壱号）に乗って進むイプシロン2。操縦者のかわいいコアラ船長は次回に見せてあげよう

⬅ある条件を満たしてから0（ゼロ）移動をすると、ものすごい勢いで疾駆できる。その効果はいったい何なのか？



ディープストライダー



普段（人間形態時）は居酒屋で勤務している改造生物。しかし変身するとオメカリバー（川）で暴れまくるホオジロザメに。あだ名はサメピー

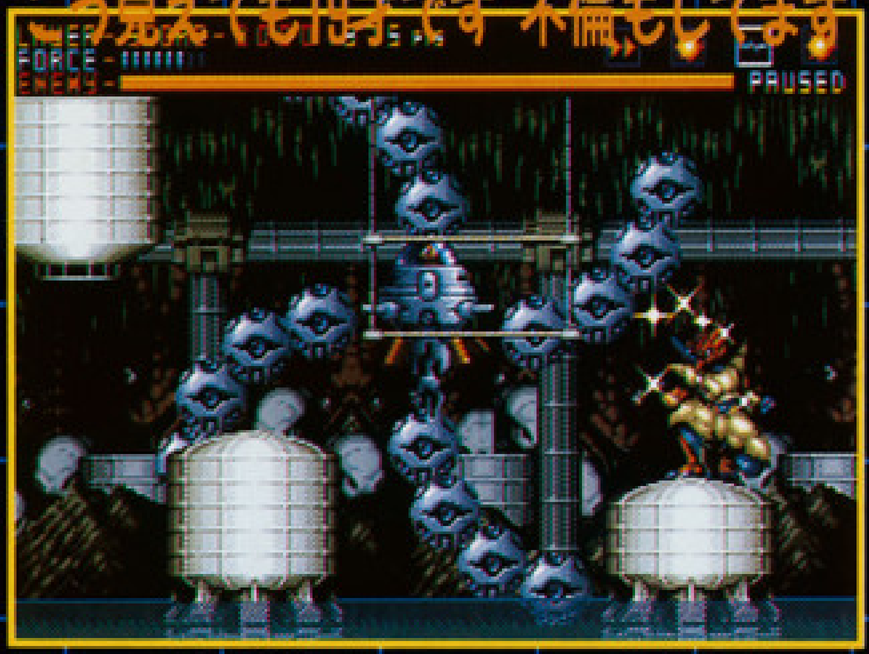
これがイプシロン1 INバトルドレス だ!!





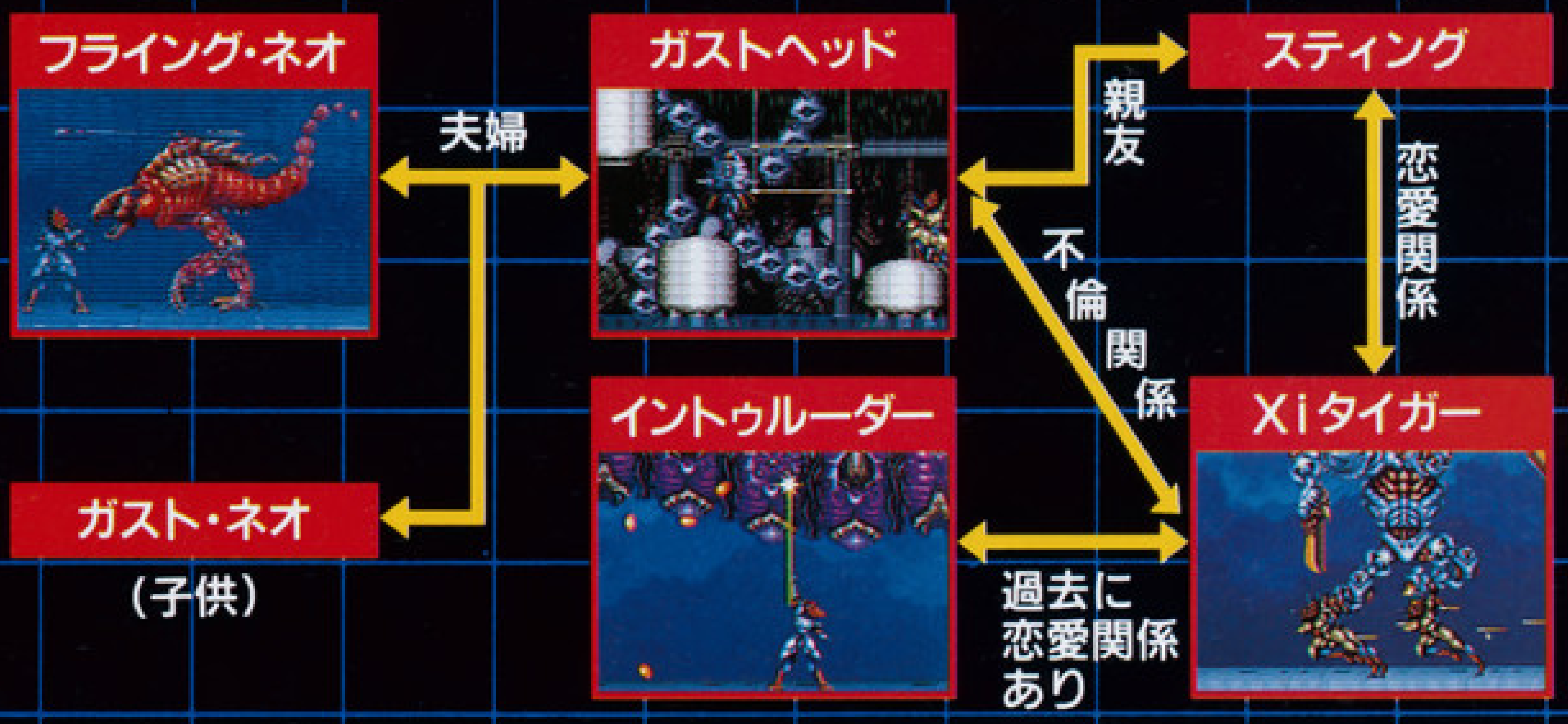
これが今回の目玉！ 圧倒的な強さを誇るバトルドレスに入ったイプシロン1が、片われのイプシロン2を襲う！

ガストヘッド



ステージ1のフライング・ネオを夫に持つ。人工台風メカに寄生しているのが本体で、強風を利用した攻撃が得意だ

お・ま・け よくわかる人物(?)相関図



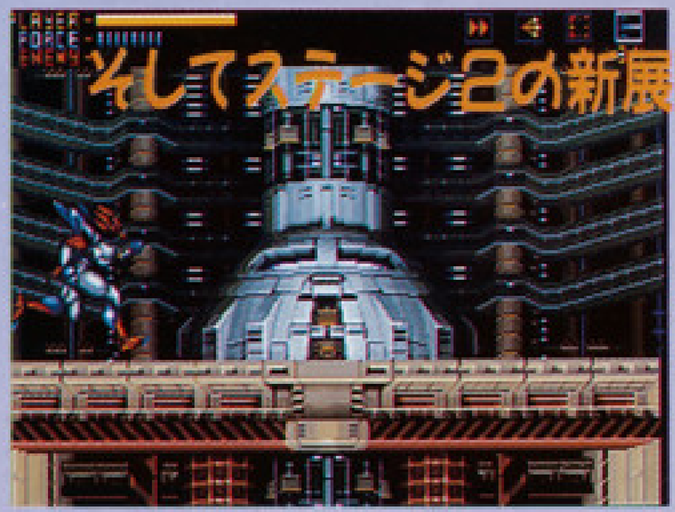
さて、唐突だがここでステージ2までのおもな敵たちの関係を公開しよう。それにしても普段は人間生活を営んでいるとはいえ、変身後の姿で相関図を作ると異様なものがあるね

次号予告 カエデ変形パターン決定！ 採用者は誰だ！

さて、以前にＢＥメガ読者からアイデアを募った「カエデ変形パターンコンテスト」だが、９月末をもって募集が終了した。現在、トレジャースタッフがすべての内容に目を通して、優秀作の選定を行っている。なお、採用者やその他の佳作の発表は、次回に大々的にしたいと思う。お楽しみに。



ドカドカと送られてきた変形パターンの数々。いろんなアイデアがあって面白かったぞ。



次回は、ここで掲載しきれなかったステージ2のさらなる秘部に肉迫！ イヤと言っても無理矢理見せる！

開発者さんからひとこと

ふと、他界された川口浩さんを想う。チャレンジスピリッツと妖しさに満ちた「水躍スペシャル探険隊」中での活躍を忘れることはできない。失禁もののBGMをバックに吠える田中信夫、原始猿人バーゴン（ありゃ人間だって）、双頭蛇ナーガ……。水躍日の興奮はもうやってこない。

ALIEN SOLDIER

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

LUNAR -ETERNAL BLUE-

LUNARⅡの世界が、ますます明らかに！

ゲーム アーツ／12月発売予定／9,800円／RPG

完成度ゲージ 85%　1人プレイのみ

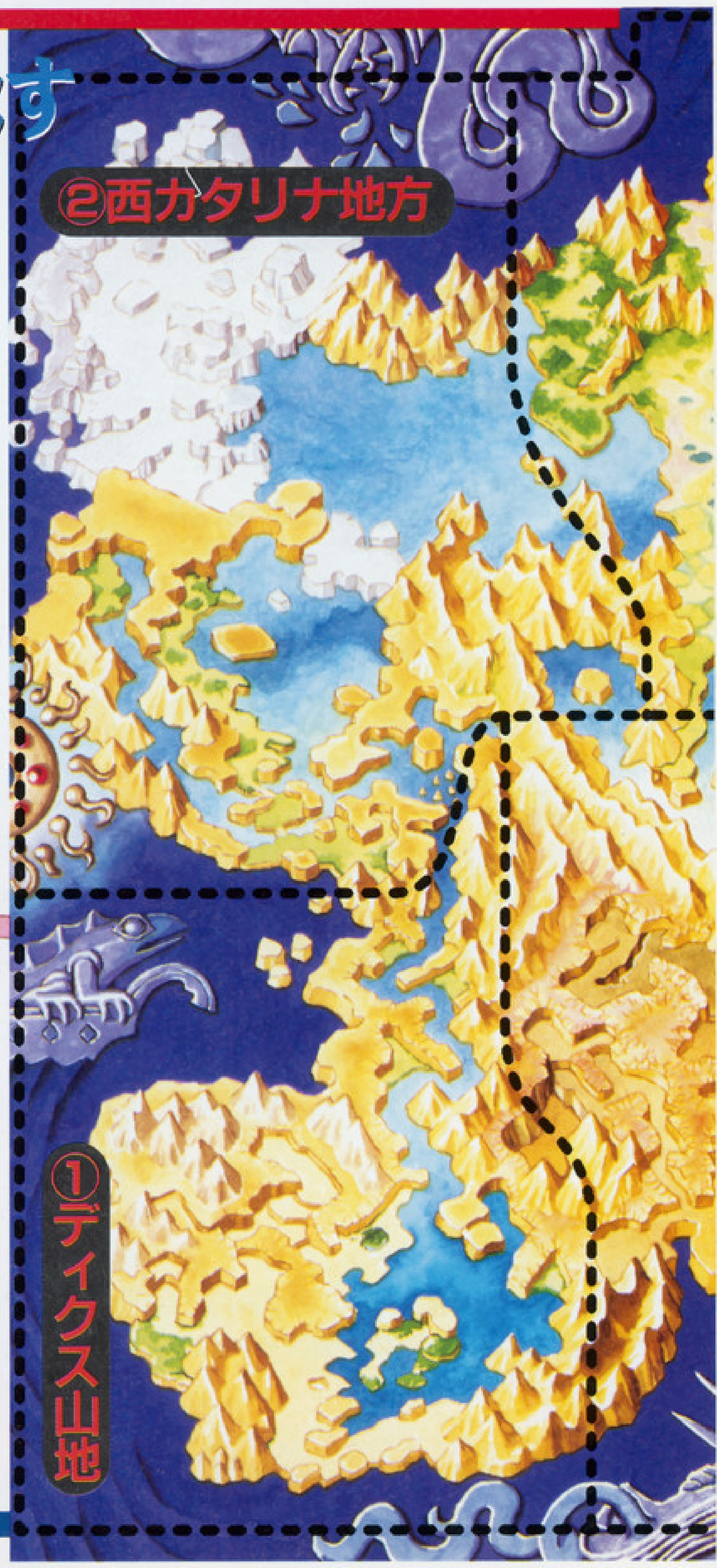
発売間近の今月は、ワールドマップをはじめ「LUNARⅡ」の舞台となる世界をまるごと紹介。もう目が離せないぞ！

ワールドマップ初公開！ 世界を織りなす6大陸、そこにあるものは……!?

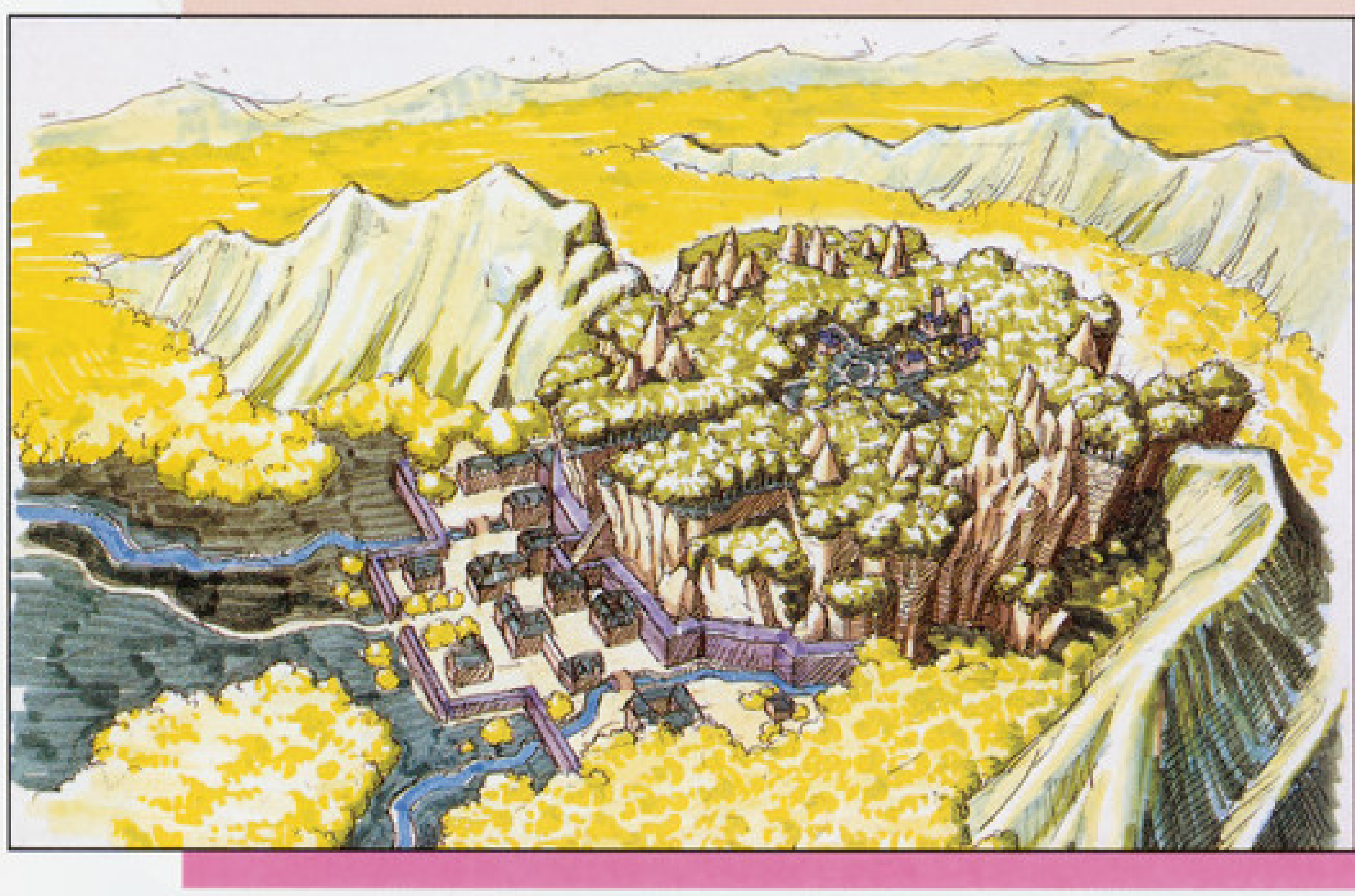
いよいよワールドマップの公開だ！ 今回の「LUNARⅡ」の世界は6つの地方に大別されている。もちろん地方ごとに気候や土地条件が、まったく違うため各々の風土を生かした地域色豊かな演出がなされているぞ。
まさに1粒で6度おいしいって感じだね。

また、登場する町の中にはⅠの頃の懐かしい町もちらほら。しかし物語はⅠから幾世代後のこと、地形が変っていたり独自の文化が発達したりと変化している。長い年月の間にこのルナ世界にいったいどんな事件があったのだろうか？ さて、物語はワールドマップの右下、サイラン砂漠から始まる。ここから仲間を集めつつ冒険を進めていくわけだが、何しろ今回は見てのとおりワールドが広い！ それにあっと驚くような演出がいたるところでなされているらしいぞ。こりゃハンパじゃクリアできないぜ。





①ディスク山地



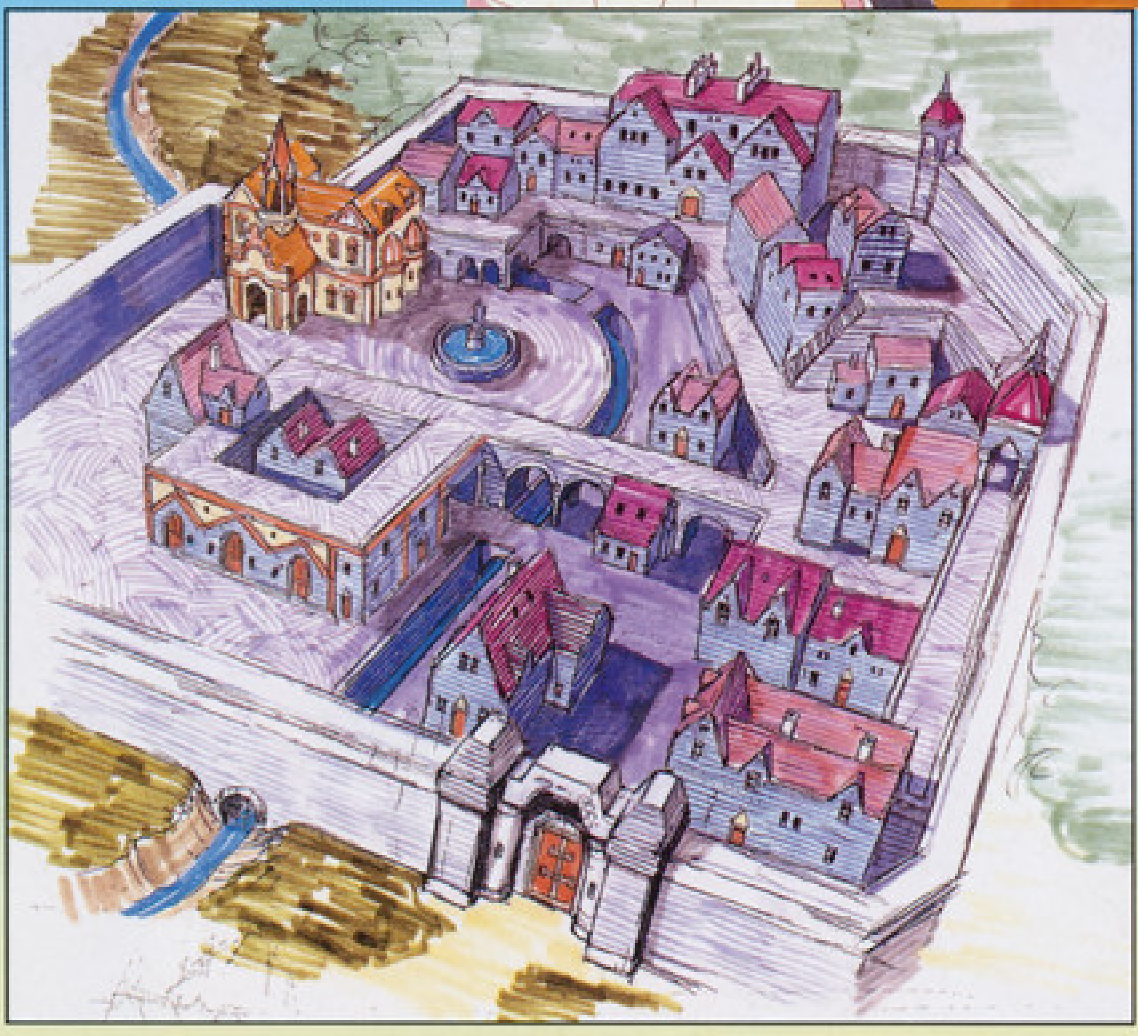
北方にある西カタリナ大陸から流れ出る川によってできた大きな湖と、その周囲をとりまく幾多の山脈とその裾野に広がった大地によって形成されているのがこの地方だ。農地には不向きな山地が多いためか農業はあまりさかんではないが、その分鉱物資源が豊富で多くの鉱山が開かれている。生活面などくわしいことは明かされていない地方だけに何か秘密があるのでは。

  キャラクターデザイン／窪岡俊之 イメージイラスト／佐藤 肇 ※画面は開発中のものです。



②西カタリナ地方

北側は氷山がそびえる不毛地帯、南側は多数の湖沼が広がる湿地帯からなる地方。氷山地帯の一角には大きな島も見られるのだが、万年雪に被われているためとてもじゃないが人が住める状態ではない。また、一方の湿地帯地域も人間の手が入った形跡は少ない。が、それだけにそこに住む人々は古来からの特異な文化を重んじつつ質素でおだやかな暮らしを営んでいる。



③東カタリナ地方

うっそうとした森に囲まれ、古くからの文化や伝統を色濃く残している地方。ここには遙か昔に栄華をきわめたメリビアやヴェーンなどの町が現在も残っており、人々も多数住んでいる。また海側は良港にめぐまれ交通の要になっていることから、各方面への商業の中心になっている。







④マドリア平原

サイラン砂漠の北に位置するランスの樹海を越えた場所に自然の恩恵に満ちた美しい草原地帯が広がっている。それがこのマドリア平原だ。元は遊牧民の生活域だったが、サイラン地方への入植がさかんになるにつれて村なども作られるようになり、通商の中心として関所なども作られた。人々の間に女神アルテナへの素朴な信仰が今も残る土地でもある。



⑤ミネア内海

ディクス山地の東側に位置し、広大な内海に面している地方。ここもサイラン砂漠と同じく辺境地帯と呼ばれる地域だ。ディクス山地より連なる火山から流れ出る溶岩のせいで不毛の大地となっている。内海に面した場所には神殿なども見られるが、あまり発展していない。しかし、古くから住み着いている人々が多く素朴で質素な暮らしを営んでいる。

⑥サイラン砂漠

次のページで完全紹介！



旅立ちはこのサイラン砂漠 ビジュアルデモつきで紹介だ！

ヒイロ達の住むサイラン砂漠は住みやすいとは言いがたい状態の広大な荒れた土地だ。以前はこんなへんぴな所に住む人はいなかったが最近は人も増え町や村などもできてきた。しかし依然として自然環境は厳しいし危険なモンスターも多く出没するヤバい土地なのだ。謎の古代遺跡なども数多く眠っているが、その存在自体あまり知られてなく、ヒイロ達や一部の宝探し野郎以外は誰も関心を示すことはない。この土地に住む特典といえば砂の海を航海する砂上船やキャラバンなどが見られることぐらいだろうか。しかしこんな辺境地域でも住めば都、いったいどんなところなのか、これから詳しく紹介していこう。



港町ダルトン

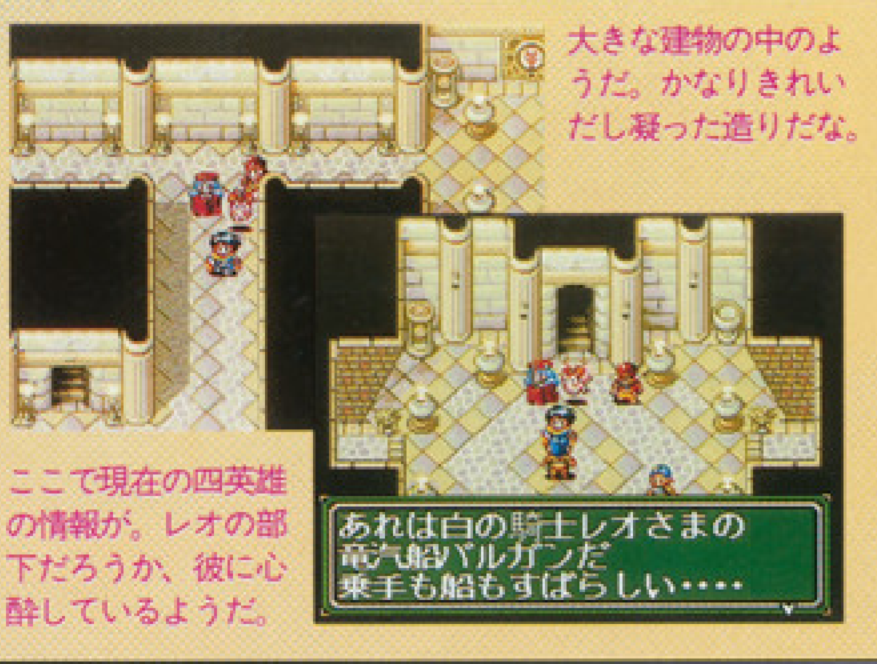
サイラン砂漠の東に位置しこの地方の中では一番大きく、また港を有している町だ。港からは他の地方との交易が行われているし、住んでいる人々も快活で明るい。アルテナ神団の教えも深く浸透している様子。人々の話から察して、四英雄の1人レオは住人に慕われているようだ。

ほほう…





それは四竜に関係が？ ということは、この世界にふたたび危機が迫っているのだろうか？



大きな建物の中のようだ。かなりきれいだし凝った造りだな。

ここで現在の四英雄の情報が。レオの部下だろうか、彼に心酔しているようだ。



他の土地の情報も得られそうだし、交易で経済的にも潤っている町のようだ。

町の隅にひっそりと忘れ去られ朽ちかけた像が。もしやあれはアルテナの女神像ではないのか？



いつの時代もどんな場所でも語り継がれている四英雄の神話。でも酒場近くを子供がうろついちゃいかんな。





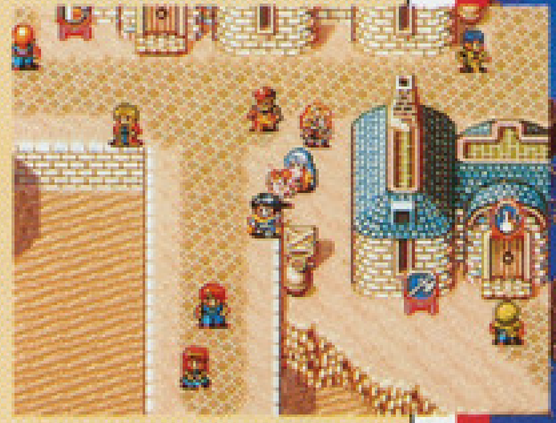
子供達が憧れる四英雄。でも伝説になるほどだからそう簡単になれるもんじゃない。がんばるんだよ、少年。





ラーパの村

前号でもかなり詳しく紹介したラーパの村。この村の住民はスネに傷持つ流れ者が主で、そのせいか気性の荒い人が多い。酒場ではギャンブルが盛んに行われているし、住んでいる人々ももちろんギャンブル好きというすごい村だ。また、この村は砂漠地帯にあるため、他との行き来は砂上船で行われている。



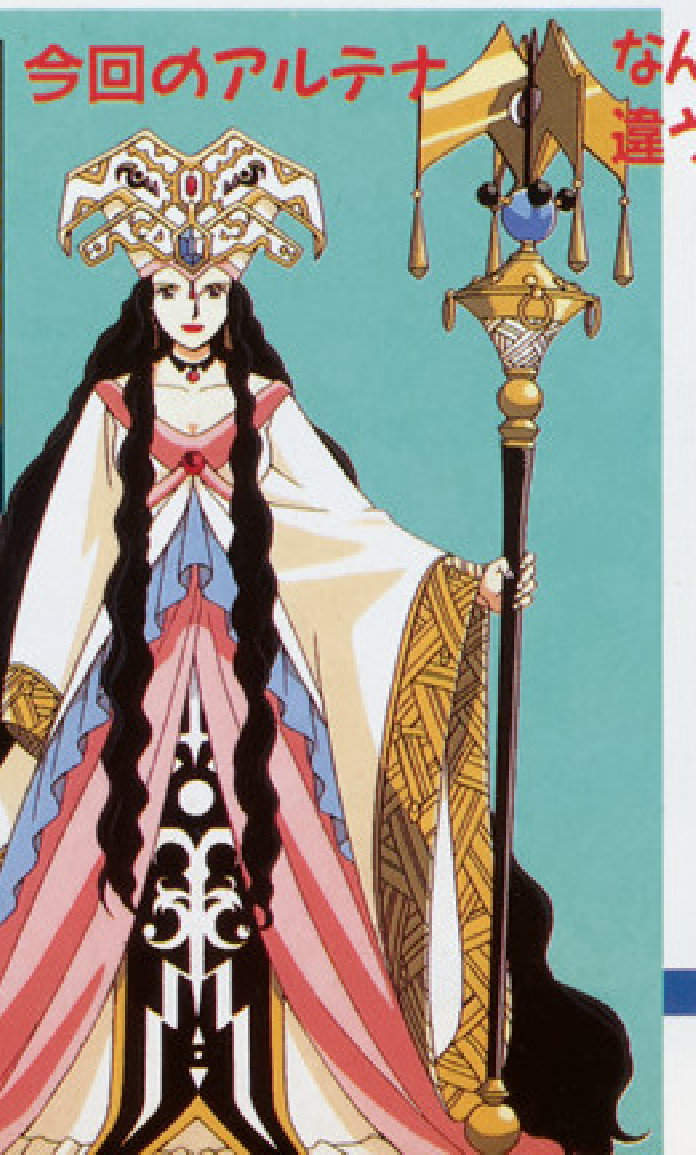
小さな村だが必要最低限のものはちゃんとそろっているぞ。そして この村の有名人といえば……!?

女神アルテナ

四竜を統べこのルナ世界を創造した唯一絶対の実在の女神。女神の塔に住み転生を繰り返しこの世を治め続けていたが、ある時からアルテナは人々の前から姿を消し、そのまま年月を経てついには伝説の存在となってしまった。ところがつい数十年前、その彼女が突然この世に転生されたのだ！ 四竜とともに蘇り、再び世界を司るためアルテナ神団を結成、現在も四英雄とともに人々を導いている。



前回のアルテナは…



今回のアルテナ

なんか雰囲気違うな……

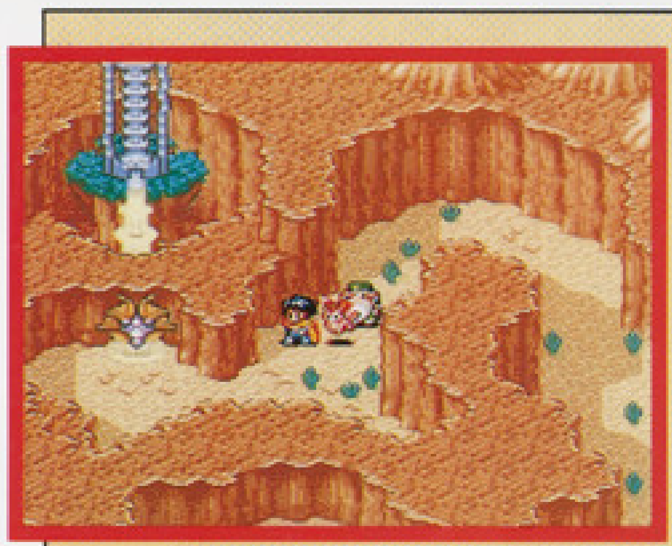


ヒイロが竜の遺跡の象徴である竜の目玉に埋め込んである宝石を取ろうとするシーンから物語は始まる。「なんか言ったか、ルビィ？」「ううん、なんにも言わないよぉ、ヒイロ」。…はたしてヒイロが聞いた声の主は誰なのだろう。

これがゲームの冒頭ビジュアルだ！




青き塔



ヒイロの家の真北にある謎の遺跡。遺跡の入口から塔の間にも小さめのダンジョンがあり、塔自体も8階建てのダンジョンになっている。忘れ去られているわりにはなぜか崩れた箇所もなく内部は保存状態が良い。この塔の中でヒイロはルーシアに運命的な出会いをするのだ。



そびえ立つ青き塔

ビジュアルシーンもタップリ



塔の奥に迷い込んだヒイロが謎の少女ルーシアに出会うシーン。あたりがピンクに染まるほどの光が放たれ、光が落ち着いた時にはそこにルーシアが……。

まばゆい光が現れ驚くヒイロ。いつの間にか目の前に美しい少女が！「私の名はルーシア。アルテナに会わせてください」と繰り返す彼女はいったい……。

ルーシア降臨！

入り口から塔まで

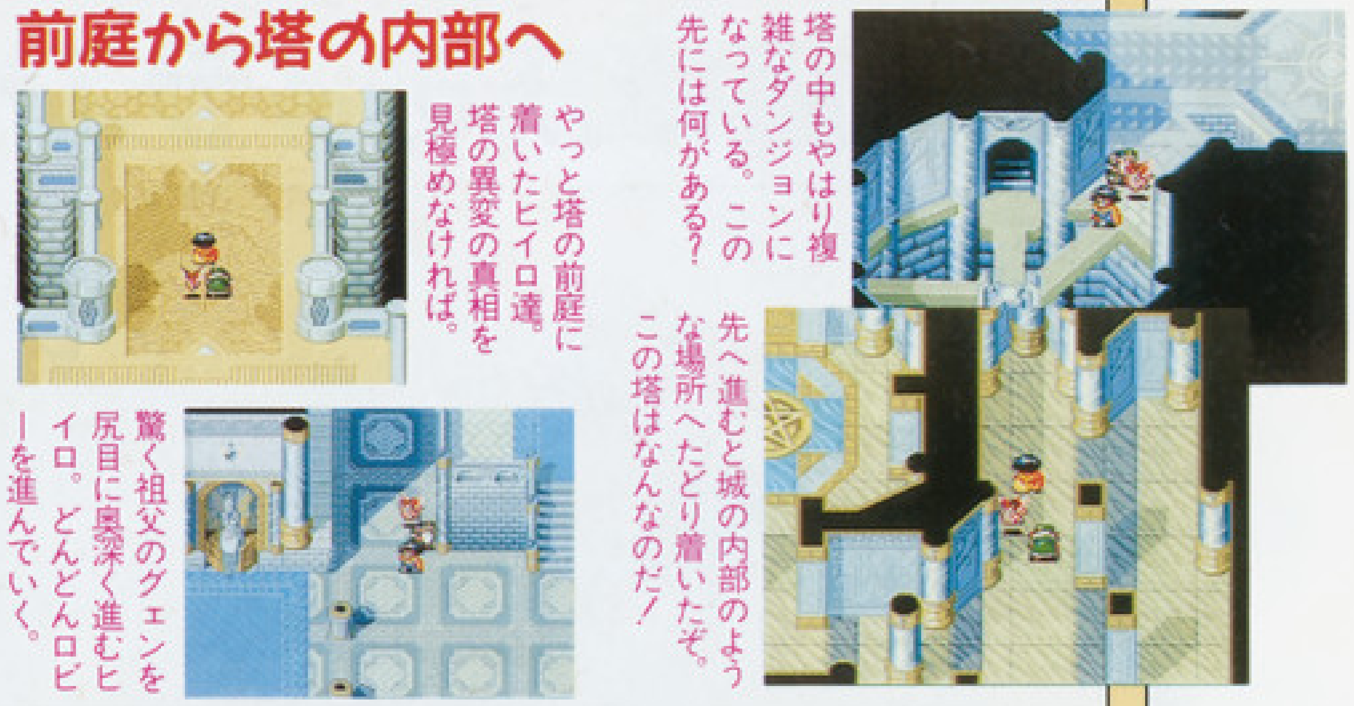


竜のモチーフが飾られている塔の入口。ヒイロ達は封印を解き中へ入る。

塔へと続く道は入り組んだダンジョンになっている。なぜこうまでする必要があったのか。

突き進んだ先は行き止まり。どうやらここが塔への入口のよう。だが、どうやって入る!?

前庭から塔の内部へ



やっと塔の前庭に着いたヒイロ達。塔の異変の真相を見極めなければ。

驚く祖父のグェンを尻目に奥深く進むヒイロ。どんどんロビーを進んでいく。

塔の中もやはり複雑なダンジョンになっている。この先には何がある？

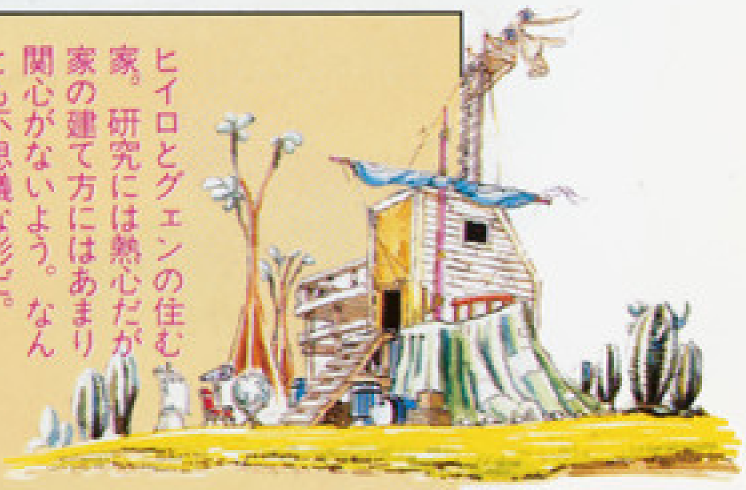
先へ進むと城の内部のような場所へたどり着いたぞ。この塔はなんなのだ！



ヒイロの家



片側が湖畔、もう片側が砂漠という辺境にあるヒイロの家。訪れる人もない場所で研究に没頭するグェンだが孫のヒイロは好奇心旺盛な年頃。秘蔵の地図を持ち出しては周囲にある遺跡へと探索に出かけるのだった……。



ヒイロとグェンの住む家。研究には熱心だが家の建て方にはあまり関心がないよう。なんとも不思議な形だ。



見晴らしいー！



竜の遺跡から戻るとアルテナ神団のご来訪。なんか高飛車だな。

ヒイロの家に建てられている簡素な見晴らし台。望遠鏡もあり、かなり遠くまで見えそうだ。



ヒイロの家を上から見たところ。荒れた砂漠にぽつんと建っている。町まで行くのもひと苦労しそう。でも自給自足はできそうにない土地だよな。

アニメーションはまだまだ続く…



黙々と宝石取りにはげむヒイロ。火が燃えさかり足の踏み場もないところだな。

あろうことか落っこちてしまうヒイロ。ルビィも追いかける!!

遺跡の下部に落ちたヒイロ。しかし倒れているひまはない。モンスターが来ちゃうよ！

モンスター登場！　早いとこの遺跡から脱出しなくちゃ。

逃げても逃げてもついてくるモンスター。もう、しつこい!!

しつこいってば！

やっと脱出したと思ったら外に巨大な船が！　レオの乗る竜汽船バルガンだ！

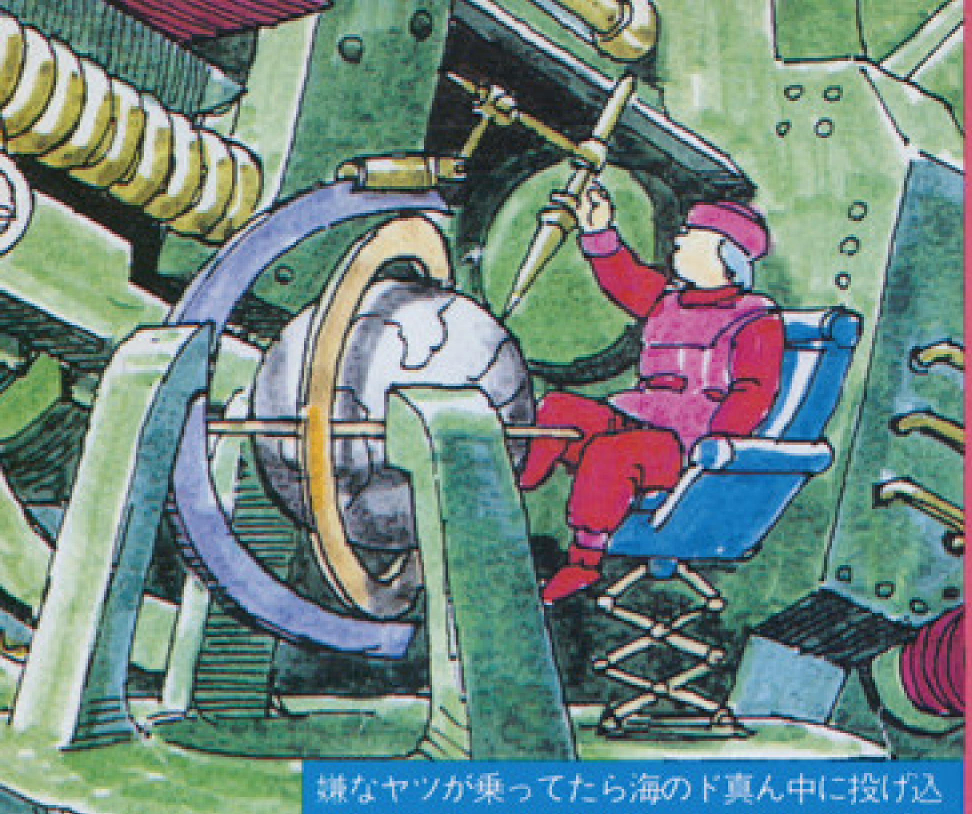


レオの乗ったバルガンが！

竜の遺跡

壮大な物語はこの竜の遺跡から始まる！人々から忘れ去られた遺跡だが、へんぴな場所に住んでいるヒイロ達にとっては、こういった遺跡探索はかっこうの遊びなのだな。この遺跡はヒイロの家からほど近い位置にあるが、足を運ぶ人はまずいないだろう。だって、ほんとにへんぴなところなんだもん……。





嫌なヤツが乗ってたら海のド真ん中に投げ込んだりして。海のもずく、じゃないもくずね。

LUNAR EXPRESS! Special! 4

カラーページが定着してきたルナ・エキ。スペシャルになってからもう4回目。でもあと2回で完結なのだ。さあラストスパート、今月もがんばるぞい。

㈱ゲーム アーツ公認

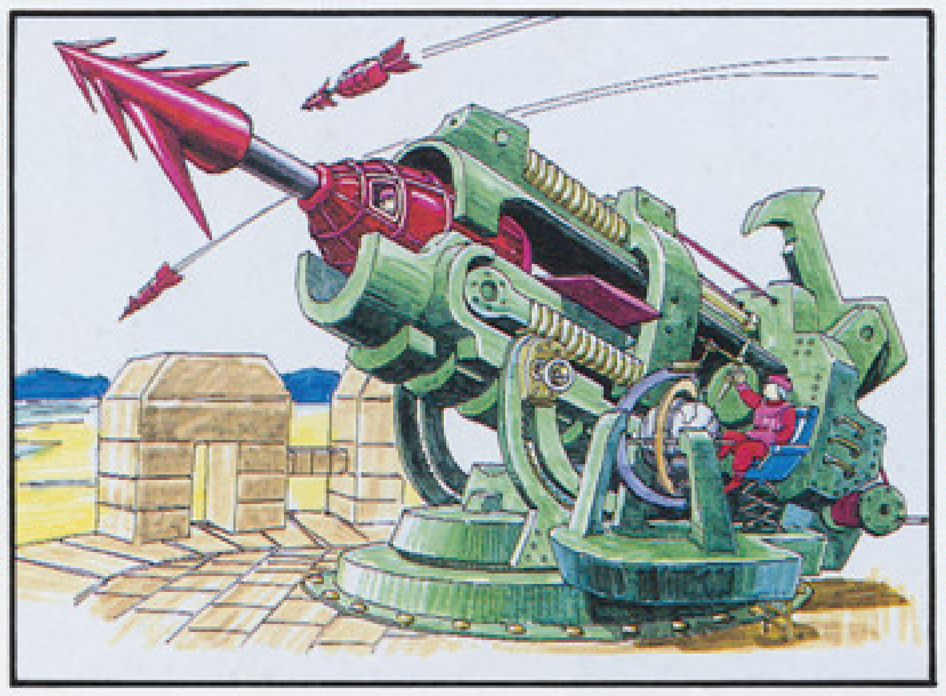
GAME ARTS

ヤマは脱したのかにこやかなスタッフ陣。後はデバッグがんばってください。ファイト!

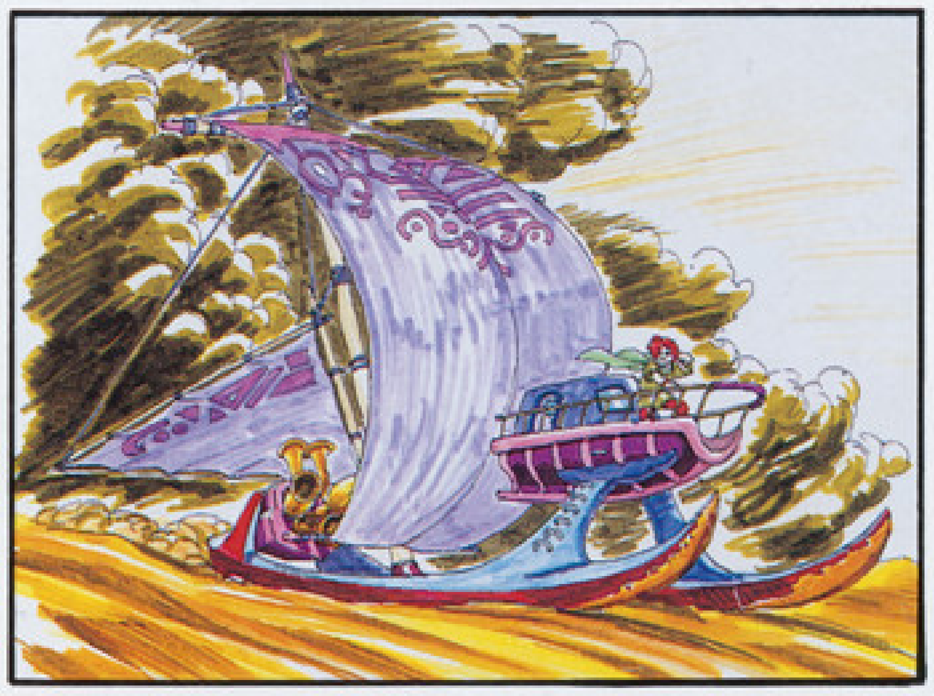
◆佐藤肇氏のイラスト大全集Vol.2◆

2回目は武器と乗り物を紹介しよう。「LUNARⅡ」は機械文明が衰退した後の話なので、これらもアナクロっぽく仕上がっている。ミサイルの中にいる人の顔までも描く凝りよう。サインペンとは思えない美しい仕上がりには脱帽だ。

➔鉄雷兵弾発射装置



奇襲攻撃用の武器で、4人の兵士を乗せたミサイルを敵地に向けて飛ばす装置。もちろん建造物の破壊も兼ねている。内部にいる兵士はバリアによってGと衝撃から守られている。射手は球儀に指示針を当てて目標物を定めるのだ。



◀軽走帆船(レベル2)

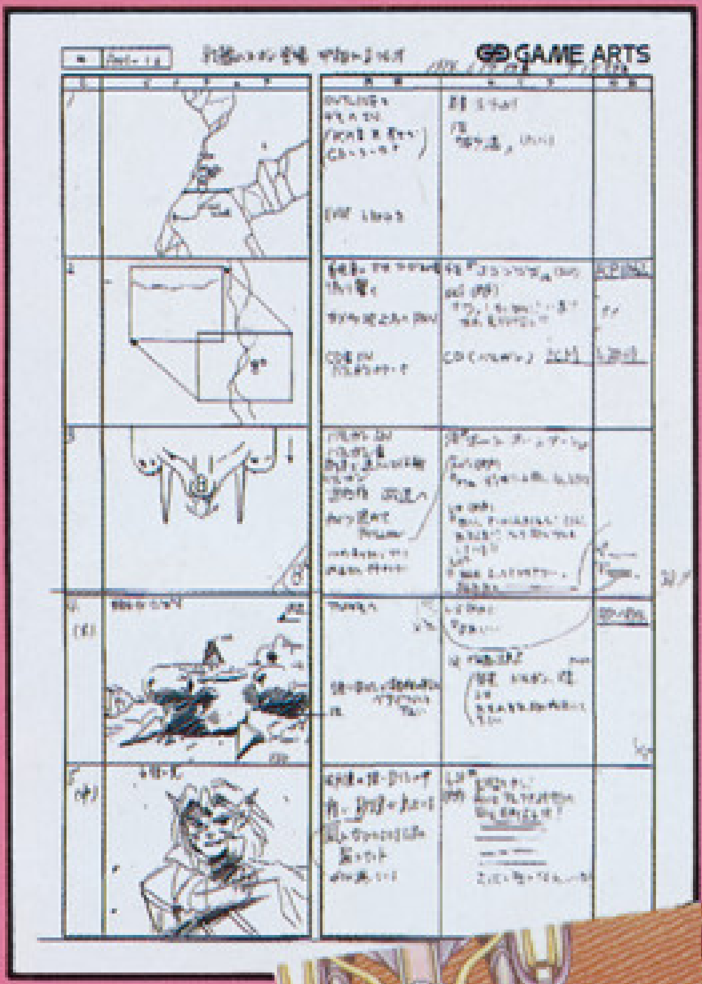
前身であるレベル1のものよりも安定性が良く、高性能で見栄えもする帆船。主に陸地で風を受けることにより走ることができるもの。定員は4名と多めだが、軽さを重視したせいか壊れやすいという欠点もある。しかし軽さと駿足を生かして砂嵐からも逃げられる。

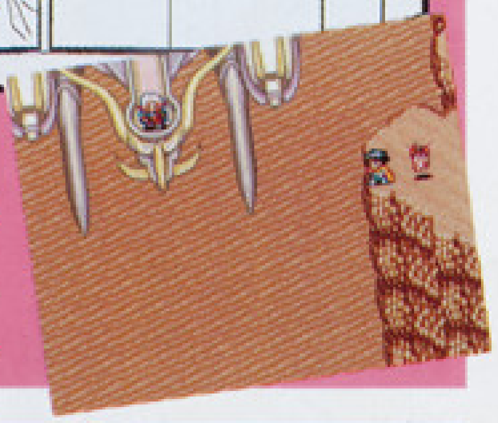
今月の赤司俊雄氏の独白



エー初めましてかな。「LUNARⅡ」の演出をやっています赤司です。自己紹介などをしますと、前作「LUNARⅠ」では演出の仕事を、「シルフィード」では視覚演出とデモの制作を行いました。

ところで今、修羅場です。私のメインの仕事であるキャラデモは特に地獄です。ノリと勢いを大切に本気で泣ける演出を目指して、残されたスケジュールの中、ヒイコラ言いながら組み立てています。プログラム、グラフィック、音楽、それぞれの担当の方々の血と汗を吸って、デモはなかなか良い感じで仕上がっとります。バルガンもかっちょいいぞ、と。わーっなぜかスクロールが停まった! あーっとしまった効果音をつけ忘れてる! 闘いの日々は終わらない…。





この場面だ!

赤司氏が担当した絵コンテ。竜気船バルガンが現れレオが登場する場面だ。細かい指定がたくさんされている。

岩垂徳行氏の曲のことなら任せてちょ!



「LUNARⅡ」およびBEメガファンのみなさん! やっと〝エンディング〟が書ける季節がやってきました。派手にバババーン! と終わらせましょう。この1度しか聞けない曲に作曲者は全精力を注ぎ込むのです。いくつもの出会と別れ、喜び悲しみを乗り越えて、ついにここまできたんだぞぉぉぉぉ、とユーザーや制作者の想いを代弁して「えいや!!」と書けたらよいのになぁ。

この後、サウンドトラックCDも予定しています。ボーナスCDもあるとか……。まだまだ修羅場が続きそうです。

今月のこの一枚

今月は夏休みのわりにはあまりイラストが届かなかったな。みんな宿題に追われていたんだろうか。重馬氏や窪岡氏もイラストが届くのを楽しみにしているのにちょっと残念そうだったな。このルナ・エキも残すところ後2回。そして発売日も間近! 華々しいラストを迎えるためにも気合いの入ったイラストを待ってるぞい!



◀きりまさん(愛知県)

色づかいもバッチグーだけどロリロリっぽいとこがなんとも。

▲カツどんさん(大阪府)

キャラを風船にしたファンタジックな作品。可愛らしく独創的に仕上がったね。



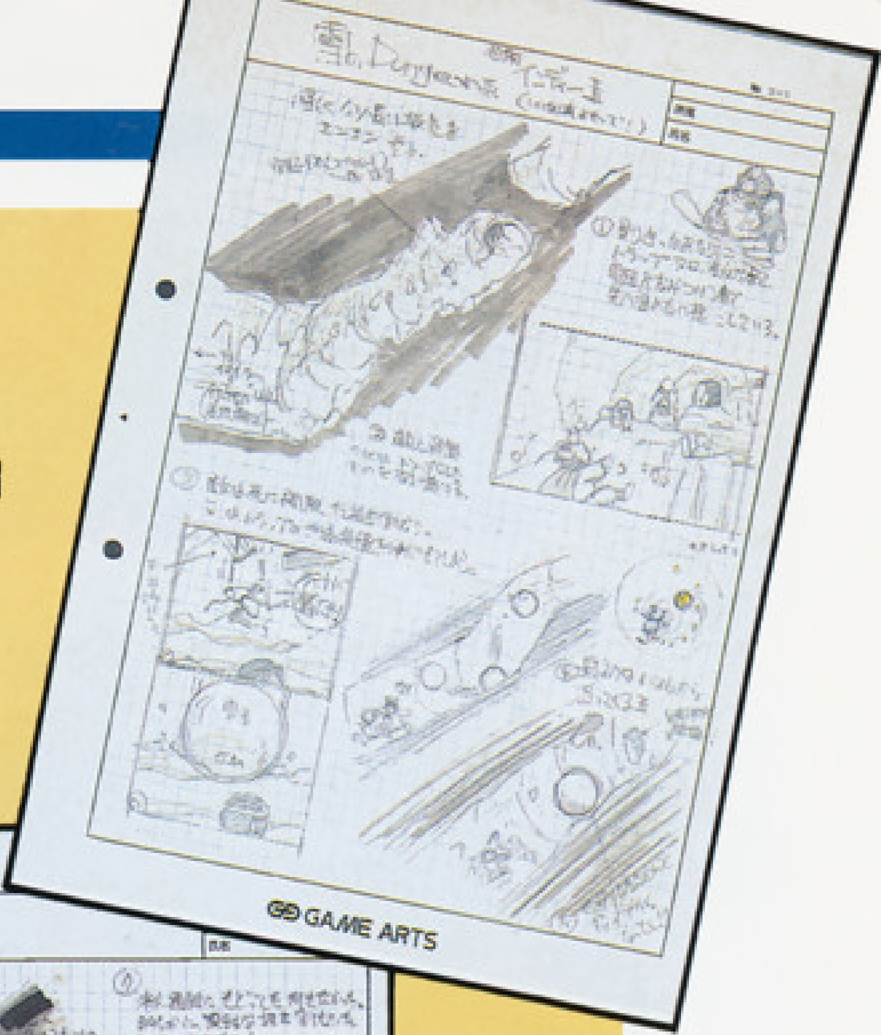


◀ぱくさんのカバンさん(大分県)

岩垂氏の顔だあ〜! よっぽどこの人にとってはインパクトあったんだろうなあ。

◀LUNAR-ETERNAL BLUE-設定コレクションVol.8▶

さぁさぁ8回目に突入した設定コレクション。今回も「LUNARⅡ」スタッフの設定原画をお見せしよう。アイデアいっぱい必見の美しい絵が満載だ。しかし、これだけ掲載してるのにもかかわらず、設定書はつきることなくまだ後4倍以上あるのだ。スタッフの際限なく出るアイデアには脱帽モノ。どうやらここで全部は紹介しきれなさそう。残念!

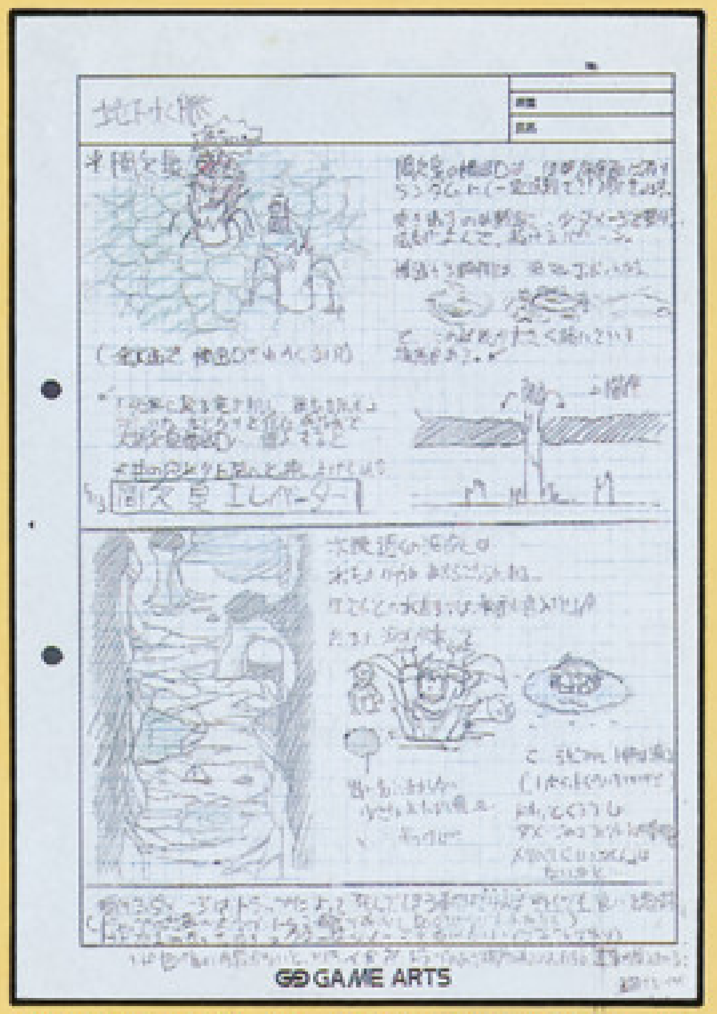




魔獣の墓場と題された設定物。洞窟も塔も大地もみんな白骨。さて骨は何人分でしょう？

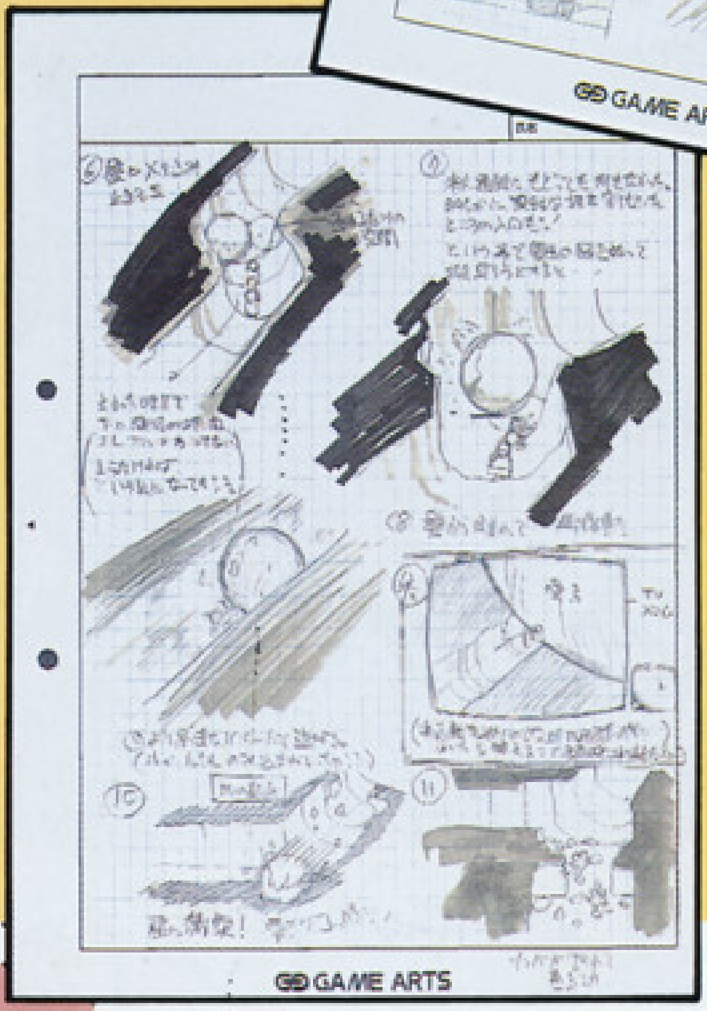


ダンジョン内のイベントだね。開いている口に入って他の場所へ移動するようだ。



間欠泉をエレベーター代わりに利用したり、かと思うと水溜りでダメージ食らったり……。

雪のダンジョン。長い坂を登りきると……やっぱりまた困難が。とほほ。なんとか抜け出ちゃみたものの……。





なおも巨大な雪玉が!! こんな場所で死んでしまうのか。と思いきや、やったぜ通路発見だ!

LUNARⅡ制作日記

1994年2～4月頃(重馬氏談)

2月にはワールドマップがフィックス。中デモも作られ始めたしシナリオも火野君がガンガン上げていました。戦闘も仮から本チャンバージョンに移りかけていた頃です。で、3月14日から声優さんの音録りが開始。この1回目の時は音楽CDが一緒だったので6時頃から始めて結局夜中の1時頃までかかりました。声優さんってテンション全然落ちなくてすごいなって感心していました。今回はアフレコじゃなくってプレスコといって先に声を録音する作業をしたんですけど、まだアニメのシナリオは書いている最中でだったんです。僕が担当だったのですが、アニメの重要なシーンを先に録音するってことはシナリオの他の部分全体に影響与えるわけで、二度と直せませんから。それでゲームシナリオ担当の火野君と打ち合せして直しつつ声優さんの台詞として面白いものにと死にものぐるいで考えてまして。もう井上喜久子さんに会えることだけを楽しみに僕は仕事をしてました(笑)。それと、この頃から雑誌の取材が始まったのでシナリオの合間をぬって雑誌用の文章をせこせこ書いたり、おもちゃショーに先がけてポスターとか作り始めたり打ち合せをし始めました。僕にとっては一番しんどい頃だったかもしれません。

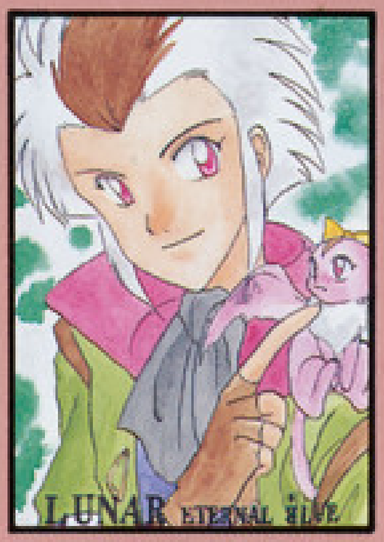
キャラ投票中間発表

9月号で募集を開始したこのキャラ投票。今のところ主役のヒイロ&ルーシアをぐんと引き離しダントツ人気を誇っているのがナル! で2番手はというと、これがまたレミーナなのだ。確かに主役の2人より個性が強いが。まだ募集中なんでヨロシク。



▲武田太郎さん(北海道)

この方はルーシアに1票です。一応主役、これからの伸びが気になるね。



▲あおりあきらさん(新潟県)

この方はナルに1票。結構彼は女の子からの人気が高いキャラですね。

同人さんいらっしゃい!

今回もいたんです、LUNAR本送ってくれた神サマみたいな方が!これは「LUNARI」のキャラクターを使った自作のショートマンガ集なんだけど結構面白くて担当者も大喜びモン。送ってくれた兵庫の斉田美城さん、ありがとー。皆さんも手元にLUNAR本があったらぜひ送ってね。重馬さんが涙流して喜びますから。

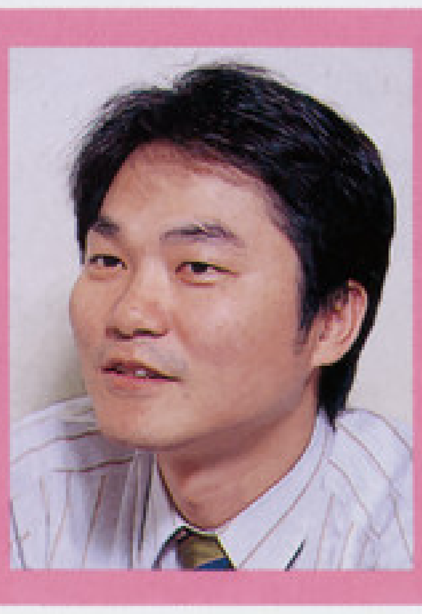


急募! 1月号のお題だ

今回お題はナシ。もうじき終わりだからなぁ。と書きつつコーナーとしてはまあ、相変わらずキャラ人気投票ということで。その他イラストやお手紙などは常時ガンガン受け付けてます。もうじき発売ということでゲームに対する読者の意気込みなんかはスタッフ陣が喜びそう。がんばれLUNARフリーク!

今月の宮路社長のお言葉…Vol.9

現在テストプレイにようやく入りました。エンターテイメント大作って感じでいい感じで仕上がってきました。マップや戦闘も気合いが入っています。ドラマ部分のアニメは表情で演技させるからすごくリアリティがあるんですよ。やっぱりポイントになったのは声。いい味出てます。長い間記事に付き合ってくれた読者の皆さんも大変だったけどそれだけの価値はあります。後はバランス調整と愛情の吹き込み。ゲームは作り手とプレイヤーとのコミュニケーションですから。



おくづけ

このコーナーへの投稿は、
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
BEEP/ メガドライブLUNAR EXPRESS/ 係まで。んではまた。

ソウルスター
2人協力プレイが楽しいよっ

ビクターエンタテインメント／12月発売予定／8,000円／SHT

完成度ゲージ 80%　2人協力プレイあり

「バトルコープス」と同じくコアデザイン開発。もちろんハンパなゲームじゃないんだ。ちょっと壮大ですごすぎなのよ。

これは時代を超えた最高の復讐劇なのだ!!



「バトルコープス」を発売したイギリスのコアデザイン社が、間髪入れずユーザーに贈るのがこの「ソウルスター」だ。ゲームは3Dシューティングだが、コアお得意の拡大縮小や回転機能をふんだんに駆使しまくっていて、しかも360°のフルスクロールが特徴というすごいゲームだ。それに、1人プレイのみならず2人で協力して遊べるモードもあるぞ。君は、母星クライヨ星を滅亡させられた生き残りの戦士となり、敵マーコイドに復讐の戦いをいどんでいくのだ。ステージは宇宙エリア23、要塞内部17の計40エリアという膨大な数。その状況によって、自機が3変型していくというのも魅力だぞ。今回は、美しくかつなめらかなオープニングビジュアルと、壮大なストーリー、2人プレイの解説や自機の3形態を紹介していくぞ。この動いているところを誌上で見せられないのが残念だけどその雰囲気だけでも感じ取ってくれ。マジでカッコイイぞ。

2人協力プレイができる!

2人協力プレイは、1人が自機の操作とメイン武器の発射を担当する。もう1人は、エネルギーをシールドパワーへ転換するのとサブ武器を担当する。エネルギー転換することによりコンバットウォーカーの飛行時間が増える。なかなか面白いシステムだね。



照準で狙え！

サブパイロットは、独自の照準で独自に狙うことができる。威力は弱いが、同時に2つの場所が狙えるので戦力2倍で強力だ。



エネルギー転換！

エネルギーからシールドパワーへ転換することにより、自機の威力が上がっていくのだ。息の合ったプレイを！

SOUL STAR STORY

クライヨ星を失ってから2世紀あまり……。
クライヨの戦士達は、自分の母星を滅ぼした異星人“マーコイド”を追い続けてきた。マーコイドは1週間あまりでクライヨ星を侵略し、略奪しつくした後、クライヨ星を破壊した。

クライヨの巨大母艦“トリーゴン”は、恒星間探査任務のために難を逃れたが、帰還したその宙域には小惑星帯とクライヨ軍の残骸が漂っているだけだった。そして、わずかに見つけた敵の残骸からマーコイドの仕業であることとマーコイドが向かった宙域が判明し、トリーゴンは仇を撃つべく追撃を開始したのだった……。

巨大母艦トリーゴンの中にはクライヨのすべてが詰まっていた。生活、文化から、兵士の訓練、新兵器の開発まであらゆるものがあった。クライヨ人は、トリーゴンで生まれトリーゴンで死んでいくのだ。しかし、幾歳月がすぎようとクライヨの戦士達は故郷を破壊された恨みを忘れなかった。

そしていま、ついにトリーゴンはマーコイドに追いついたのだ。クライヨの戦士達は、2世紀あまりにかけて開発した先人達の意志、新型戦闘機“アグレッサー”に希望を託し、攻撃体勢を取った。いま、闘いの時は迫る……。

素晴らしいデモビジュアル!!

この素晴らしいデモビジュアルを見てくれ。読み込みなしに、フルアニメーションで動いていくぞ。しかも、今までのデモのように色数も気にならないのがスゴイ。最初からこんなにリキ入れて大丈夫か!?　と心配なほどだぞ。



自機アレグレッサーの3変化がカッコイイぞ！

自機アグレッサーは、戦場状況により戦闘機、ヘリ、歩行戦車の３形態に変型する。変型すると特性や操作も変わるぞ。また、２Ｐプレイの場合は、サブプレイヤーが重要な役割を担うので、戦略も必要になってくる。自機の３変化をじっくりと見てもらいたい。

①サブライト・ストライク・クラフト

アグレッサーの基本形態がこれだ。操作は普通の３Ｄシューティングと同じ。２Ｐ協力プレイでは、サブパイロットがショットを撃ってくれるのでかなりラクに戦いができる。



基地へのアタックは、サブに地上を担当してもらうといいだろう。画面的になかなかカッコイイ状況だね。



メインとなる戦闘機形態。普通の操作でＯＫだ。弾は自機の前方へ飛んで行くぞ。

２人協力プレイなら、武器のパワー転換をうまくすることによって戦略性が生まれる。



トンネル内でボスと対決。なめらかなスクロールと、ボスの拡大縮小が迫力があって見物だ。

②ターボ・コプター

この形態では、ステージ内を自由に飛ぶことができ、上昇下降も自由。「サンダーホーク」と同じ操作だ。サブがいると、地上と空中で分割攻撃ができるぞ。

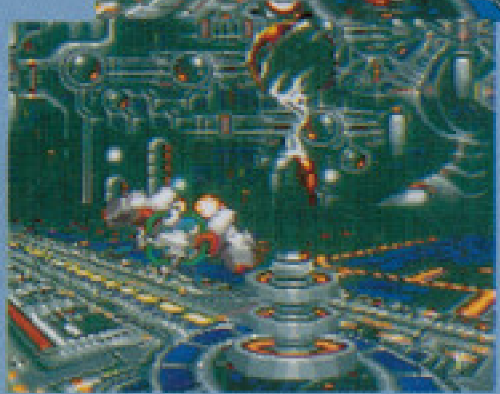


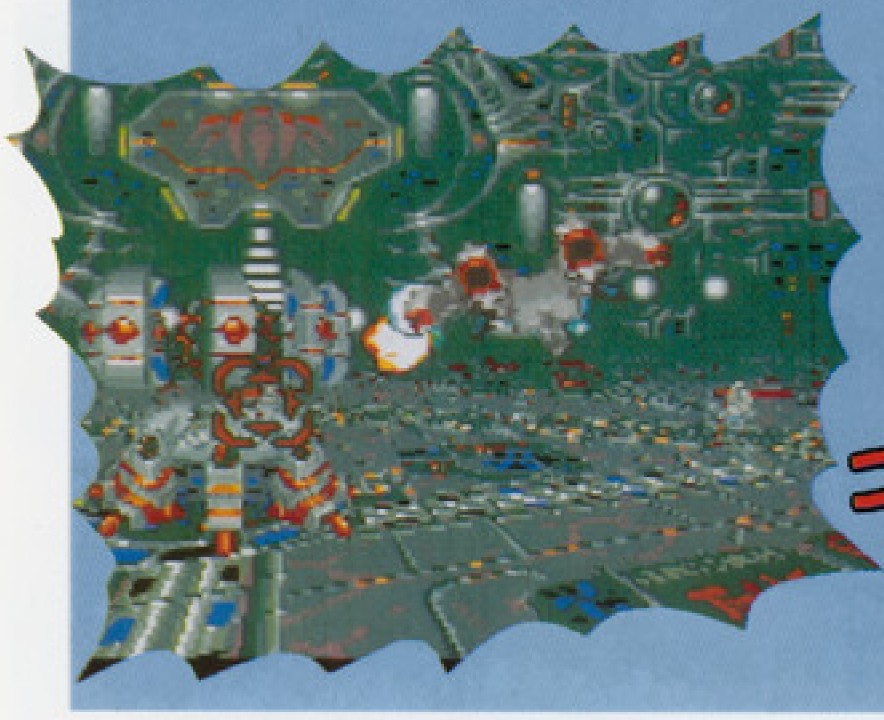
敵基地内を飛びまわる！

敵要塞内で戦闘だ。自機は全方向へ移動でき、高度調節もできる。ホントにサンダーホークだよ。

立体感のある建造物をじっくり見るもよし。ここから、各惑星へとワープをしていくのだ。その前に基地のコアを破壊しなければ。







コアを叩くべし

これがコアだ。ガード兵器が守っているその中心を撃つべし。２Ｐならかなりラクに破壊できるハズだ。

③コンバット・ウォーカー

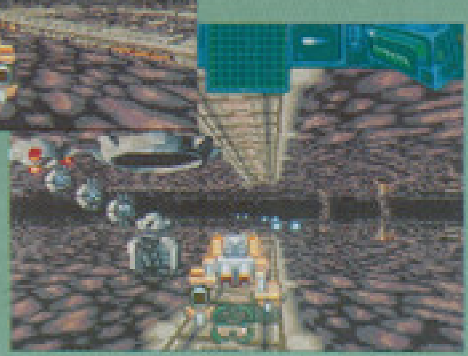
地上戦用で、２段階に前進スピードが変えられる。２Ｐだとメインパイロットは操作と前方武器、サブは砲塔を担当するのだ。

このフォームがたまらん!!





アヒルのような形態だが、カッコイイ。１Ｐだと砲塔はオートサーチだ。



クレーンが岩を溶鉱炉に落としている。リアルだぞ。



掘削機らしいユニットを破壊だ。横から見た自機のスタイルもいいな。

こんなに接近しているのに、拡縮にありがちなガチガチ感はないのだ。

今までにないフルアニメーションでビックリだぞ！









餓狼伝説SPECIAL

餓狼シリーズの頂点を味わえ!!

ビクターエンタテインメント／12月発売予定／8,800円／ACT

完成度ゲージ　80%　2人対戦プレイあり

MEGA-CD待望の格闘アクション「餓狼伝説SPECIAL」。今回は、登場キャラ15人を一挙公開!!　PS.「サムスピ」も忘れるなよ!

忠実な移植を目指し開発進行中!

当たり前だが、新しいものを作り出すというのはとても難しいことだ。今回の記事制作に関してプレイしたバージョンの「餓狼SPCIAL」も、まだ不完全な部分が見受けられた。だが、これは実に喜ばしいことだ。

新しいバージョンのサンプルをプレイするたびに「ああ、だんだんできあがっていっている」と実感がわくのだ。新しいキャラが完成して動いていく、忠実な移植を目指して……早く完全版が見たくなる思いにかられるソフト。それがこの「餓狼SPECIAL」だ。

残念ながら今回のサンプルは音楽は入っていなかったものの、今回は全15キャラ（16キャラになっていればいいのだけど……）を紹介する運びとなった。右のオープニングでもおわかりのとおり、制作はいたって順調のようである。年末の発売までMEGA-CDユーザーのほうも首が長くなりすぎてしまいそうだが、今しばらく画面写真でガマンしてもらいたい。







因縁を持つ者どうし、闘いが彼らを駆り立てる。シリーズ1作目で死んだと思われていたギースや、2作目で最強の帝王として君臨したクラウザーもSPECIALで自由に操ることができる。シリーズ中、最も遊べるバージョンとなった「餓狼伝説SPECIAL」…覇者となるのは誰だ?

基本テクがつまった主人公

彼ら主人公は3人とも比較的、基本となる必殺技を持っているため、オールマイティに対応できる　シリーズ3作、総登場の3人だ



テリー・ボガード

主人公兄弟の兄。キャンセルをかけての連続技の応酬で攻撃的にプレイするのが面白いこのゲーム、いわゆる"削り"の応戦がこのキャラのためにあるといってもいい。

ストーリー上ではダックキングとビッグベアにライバル視されているようだが、キャラ差では圧倒的に有利。



アンディ・ボガード

主人公兄弟の弟。1作目では必殺技の斬影拳が異常に強かったが、「2」「SPECIAL」と変わるにつれ、バランスのよいキャラクターになった。不知火舞といろいろあるらしいゆえに餓狼フリークから人気がある（特に女の子に）らしい。某人気マンガの第3形態として出演していたことも(笑)。



ジョー・ヒガシ

もう1人の主人公。格闘技の世界では必ずその名があがってくるムエタイを極めた男だ。前作での避け攻撃の強さは今回も引き続き強くタイガーキックのスキができたもののキャラ性能は十分である。ジョーといえばBGMが異色なことだ。早くMEGA-CD版のサウンドも聴いてみたい。

検証　餓狼シリーズに見る歴史的進化

餓狼のキャラクターは右にあげた4作品に登場している。「餓狼伝説」「2」「SPECIAL」、そして目下、稼働中の「ザ キング オブ ファイターズ'94」だ。

この中で全作品使えるのが主人公3人組で、作品によって雰囲気もキャラ性能も細かく違っている。

ライン移動と超必殺技と……進化し続ける餓狼シリーズ。来年登場するであろう、シリーズ最新作を期待し、今は「SPECIAL」で腕を磨こう。



餓狼伝説

2人協力プレイ、ボタン連打のボーナスゲーム。ゲーム全体がまだまだ荒い作りだ。

餓狼伝説2



SPECIALの基盤ともいえる2作目。また、四天王もCPUとして登場するだけだ。

餓狼伝説SPECIAL



餓狼2から引き続き登場！

パワーアップした者、ダウンした者、いろいろいるが、やっぱり餓狼2で出てきたキャラはそう簡単に手放せないやね

山田十兵衛



投げ技のスペシャリストといったらこのじいさんだ。ほとんどの必殺技がそれほどためなくても出せるはずだが（移植がおなじなら）それでもやはり玄人向けのキャラといえる。

不知火舞のおじいさんとは親友関係。本人はギャル好きでモテたいがためトーナメントに出場することになった。

キム・カッファン



韓国最強のテコンドー使い。なんといってもキャラ性能ナンバーワンで他のキャラと強さが大きく違う。初登場時から超必殺技"鳳凰脚"（俗称キム乱舞）で人気を集め、この技の魅力でキムを使い始める人も多いだろう。

また、その強さは小パンチを絡めた連続技にもある。

ビッグ・ベア



1作目では悪役として登場したビッグ・ベア。今回はその巨体を生かしたパワーが彼の持ち味となる。中でもDボタンを40秒以上押したスーパードロップキックは全技中、最強の破壊力を持つ。また、避け攻撃の無敵時間も長いので、冷静沈着に使いこなせば強いキャラだ。

チン・シンザン



いかにも！ といった雰囲気で大極拳を使う。もともと健康をうながすための拳法を大金持ちになりたいという理由を使ってトーナメントに出場。2作目では避け攻撃をはじめ、最強の座で君臨していたのが、性能はほぼ落ちて安定したバランスのキャラとなっている。挑発が面白い。

不知火・舞

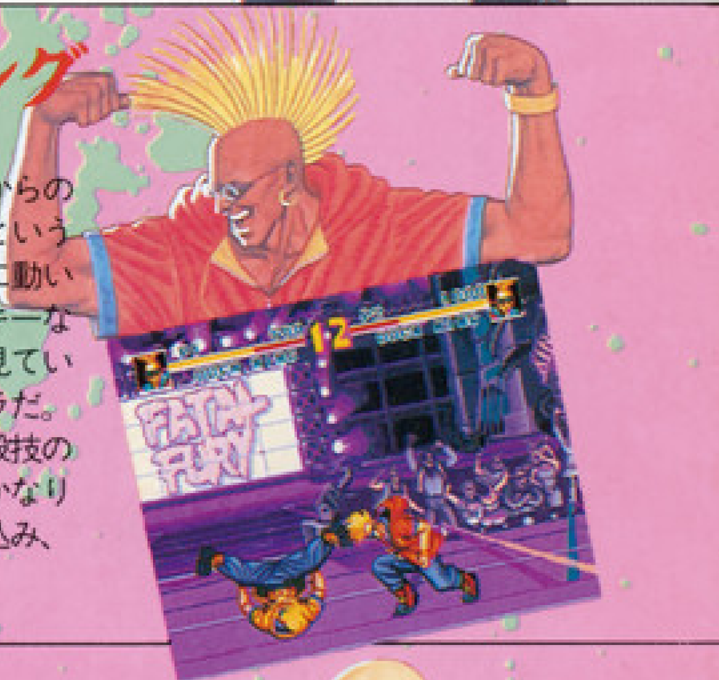


「日本一!!」の勝利ポーズでおなじみの紅一点。扇子を使った技で相手を惑わせる。アニメ映画でも色っぽい（笑）動きで楽しませてくれた。いまだにコスチュームプレイで楽しむ女性も多い。

キャラ性能も超必殺技を含めてどれも強い。削りキャラとして使おう。

SPECIALのNEWキャラ

ダック・キング



タンと同じく1作目からの復活キャラ。ダンサーというだけあって、ただ左右に動いているだけでもトリッキーな動きをする。使っても見ていても非常に楽しいキャラだ。技で特筆すべきは超必殺技のブレイクスパイラル。かなりの間合いて相手を吸い込み、蹴りまくるのだ！

タン・フー・ルー



2作目をはさんで1作目から復活したタン老師だが、完全復活はできなかったのか、それほど強いといえるキャラではない。と、書くと使わない人もいるかもしれないけれど、こいつを使いこなしてこそ餓狼マスターといえよう。必殺技よりも通常技に重点をおいて使いこなしたい。

君は四天王を使いこなせるか!?

ビリー・カーン



1作目では四天王としてギースの用心棒をしていたが、ひそかにサウスタウンの総元締めを狙っている。ビリーマスターといわれるプレイヤーは相手を近づけさせず、対戦では強敵になるだろう。

もし接近されても必殺技が使えるのでそれほど遠距離戦にこだわる必要ないぞ。

アクセル・ホーク



クラウザーの子分としてローレンスとともに護衛する。比較的、必殺技のコマンドも簡単で、ちょっと慣れれば鬼のような攻めキャラに早変わりできる、とても迫力あれるボクサーだ。まずは連携技を覚えて、それをそのまま連続技に変えてガンガン攻めよう。相手に何もさせるな!!

ローレンス・ブラッド



このローレンスブラッドも天下一を狙う実力者だ。マントを自在に操って攻撃するという一見ユニークなキャラなのだが油断はできない。1発1発の攻撃力が強めに設定されているのだ。ただ、当たり判定は見かけほど大きくないらしく、あまりアテにして闘ってはいけないぞ。

ギース・ハワード



敵としてのキャラクターの存在感は十分。主人公を愛するプレイヤーならば倒したいと思わせるキャラだ。技も"当て身投げ"という、相手の攻撃を逆手にとって反撃するものがあり、業務用で発売された当初は鬼のようにこれが強く、ギースを使う人も多かった。

そして最後の帝王！ ヴォルフ・ガング・クラウザー



背景やサウンドの演出、そしてその体格と繰り出される技で、これほど威厳のあるキャラもいない。上段、下段とある飛び道具とギースと同じく当て身投げを持ち、超必殺技も出しやすく、判定が広いと文句なしだ。最強といわれたギースをしのぐ強さを君は見い出せるか？

ザ キング オブ ファイターズ'94





SNK格闘ゲームのキャラが多数登場。主人公3人が順に闘う新システム。

1作目の2キャラと四天王、ギース、リョウの8人が新登場。総勢16人のバトル。

サムライスピリッツも制作進行中！

業務用では、「真・サムライスピリッツ」が話題のようで、これの移植版も出たらいいなと思いつつ、当面は元祖「サムライスピリッツ」がMEGA-CDで楽しめるのだ。こちらも「餓狼SP」に負けず劣らずがんばっている。ぎりぎり開発版CDが間に合わなかった分、次号では「サムライ」をメインに紹介できるかな……なんて考えたりしています。

とっても気になるサウンド関連も、新しい詳報を届けられるかもね。



餓狼スペと同じく再現度が高いサムスピ。キャラの一挙一動を目の当たりにできる日は近い！

大封神伝

『封神演義』RPG！　ついに完成…直前！

ビクターエンタテインメント／年末発売予定／8,800円／RPG

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

あの古代中国の破天荒伝奇物語『封神演義』を題材とした大娯楽作品がいよいよ完成間近！　刮目して発売を待て！

仙人、妖怪、人間入り乱れ！　壮大絶後な物語の連続！

古代中国最大の娯楽奇書と呼ばれた『封神演義』がRPGになった。思えば、２年前の制作発表当時は、この作品をプレイしたいがためにMEGA-CDを買った人もいたはず。ようやく、待ちに待った「大封神伝」をプレイする時がやってくるのだ！（ワクワク！）

さて、かんじんの中身の方はどうなのか？

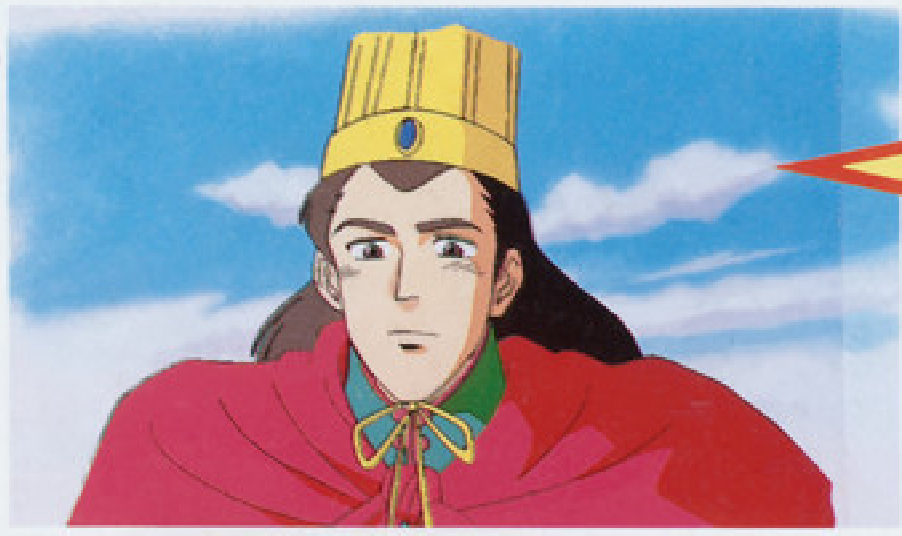
もっとも力を入れた部分は〝多彩な人間関係の織りなすドラマ〟と、制作者が豪語するだけあって、原書はあくまでも骨格として残し、徹底的な物語の再構成をはかっている。つまり、原書を知らなくとも、もちろん楽しめるのだが、原書を知っている人には、思いもかけない〝衝撃のエピソード〟が待ち受けているらしい。さあ、３千年前の大軍師、太公望となって物語の中に入れる日は近いぞ！

古代中国情緒を満喫！



ROMの大容量を生かした大マップ上に点在する建造物は、どれも古代中国らしい雰囲気がたっぷりだ。

物語前半をいろどる6大キャラ総見！



私がこのゲームの主人公の太公望だ！

仙術、知略を駆使したといわれる古代中国最高の大軍師。太公（文王）に望まれて歴史に登場したことからその名がついたといわれる。悪逆な殷王朝を滅ぼすため周の文王を助ける。

金タク（きんたく）



ナタクの兄にして文王の忠実な部下。太公望の最初の仲間だ。地味。

セン玉（せんぎょく）



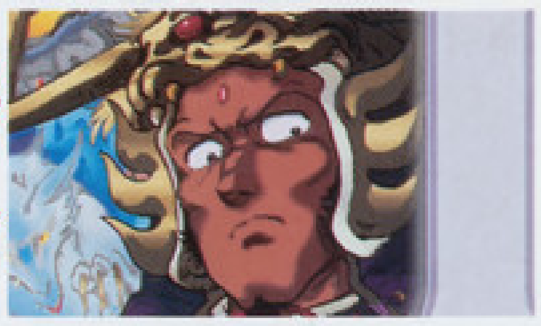
知略、武術ともすぐれた中華美女。不細工な男と結ばれる運命だ！

武吉（ぶきち）

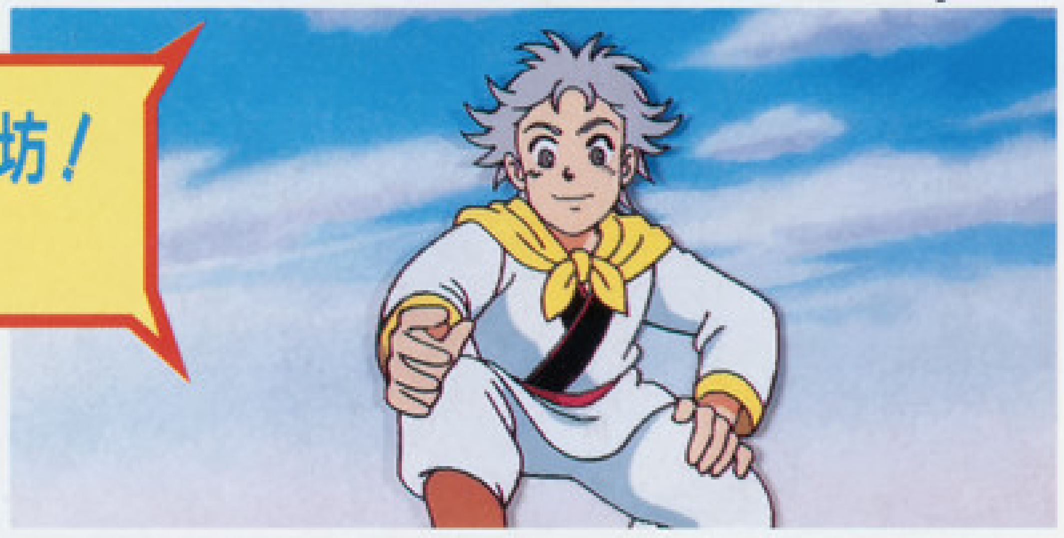


きこりの生まれの純朴な戦士。馬よりも速く走れる健脚野郎だぜ！

紂王（ちゅうおう）



部下に人の肉を食べさせ、蛇の穴に投げ込む。古代中国最悪の皇帝。

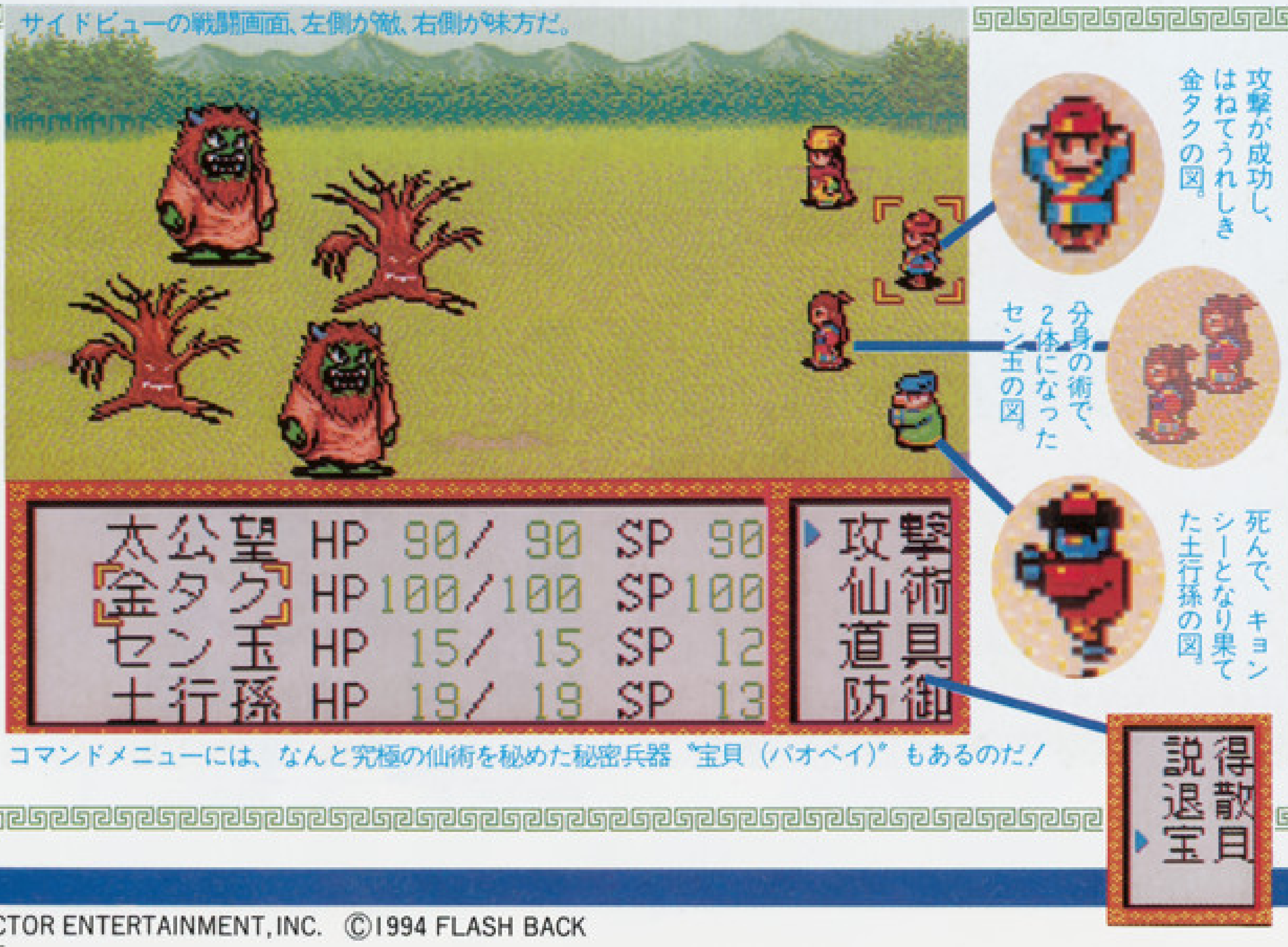


オレが史上最強の暴れん坊！ナタクさまだ！

仙術によって生み出されたいわゆる人造人間。足の風火輪で空を飛び、仙術をガンガン使いまくる古代中国最大にして最強の暴れん坊。後に彼がモデルになり孫悟空が創造される！

戦闘画面を初公開！

サイドビューの戦闘画面、左側が敵、右側が味方だ。



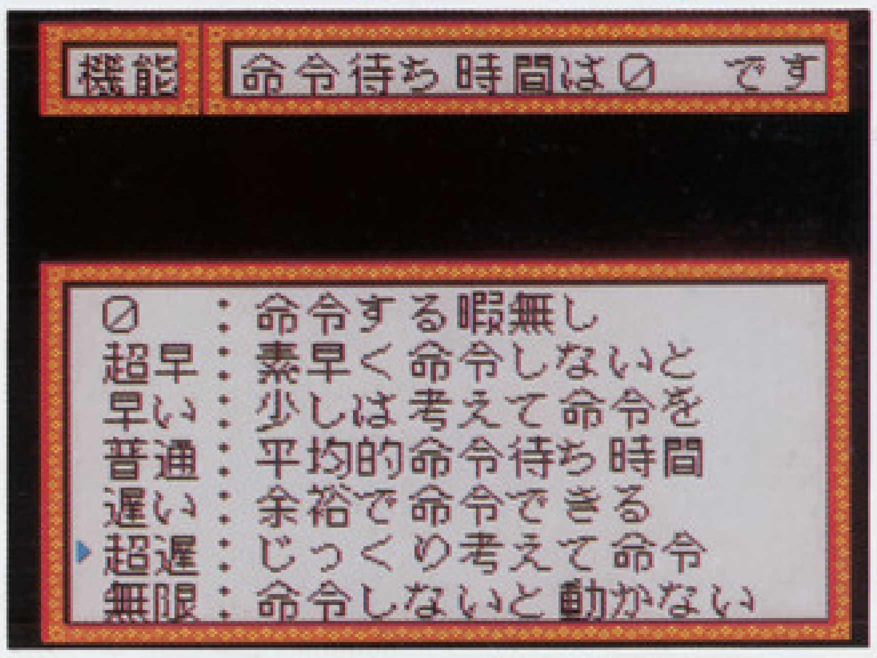
攻撃が成功し、はねてうれしき金タクの図。

分身の術で、2体になったセン玉の図。

死んで、キョンシーとなり果てた土行孫の図。

コマンドメニューには、なんと究極の仙術を秘めた秘密兵器〝宝貝（パオペイ）〟もあるのだ！

極秘画面入手！　指示がなければ、勝手にやるよ！　～セミオートバトル～



主人公以外のキャラは、主人公の命令を待ってはくれない！　ぐずぐず指示を出していると、各キャラが勝手に考えて行動してしまうぞ！　この画面は命令待ち時間を設定するものだ。

セガ メガロープレプロジェクト 第5弾

いよいよ、発売も間近に迫った期待のRPGを大紹介

今月の英雄伝説Ⅰに続き、早くも英雄伝説Ⅱを紹介。年末には「ストーリー　オブ　トア」も発売され、途切れなくRPGざんまいに浸れるうれしい季節だ。

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ

アトラス、見参！

- ●セガ
- ●来年1月発売予定
- ●8,800円
- ●16M＋B.B

来年発売を目指し、英雄伝説Ⅱの開発も着々と進行中！　セリオスの息子・アトラスが主人公のこの続編。今月は序章のシナリオを中心に紹介するぞ。

Ⅰより、20年後の世界を舞台にしたのがこの作品。主人公は、セリオス（前作主人公）の息子・アトラスが務める。

ゲームシステムは、Ⅰとほぼ同様の親切設計なので、初心者でもプレイしやすい。しかし、主人公のクセや前作で活躍した人が登場するので、Ⅰをプレイしておくと楽しめるぞ。

STORY

悪神アグニージャが倒され、イセルハーサに平和が訪れた。セリオスはディーナ姫と結婚し、ファーレーン王国の王となった。

ほどなくセリオスとディーナの間に王子が誕生した。王子はアトラスと名づけられ、あふれる愛情にはぐくまれて15歳となった。

そんなある日、イセルハーサ全土を大地震が襲った。人々は力を合わせ復旧にはげみ、間もなく元どおりになった。しかし、それが新たなる災いの前兆であることを、人々は気づいていなかった…。



The Legend Of Heroes Ⅱ　序章・平和な日々　The Legend Of Heroes Ⅱ



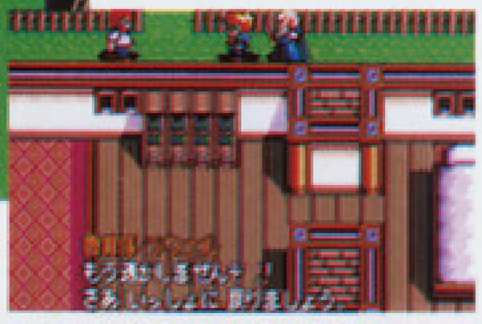
スラッグいじめで遊んでばかりいないで、少しは勉強をしろと迫る、教育係のラウエル。



ラウエルの小言など、気にもしないアトラスは、町の外へ。だが、兵士に止められてしまう。



パーカーに頼んでいた例のものとは……もちろん"抜け穴"のこと。

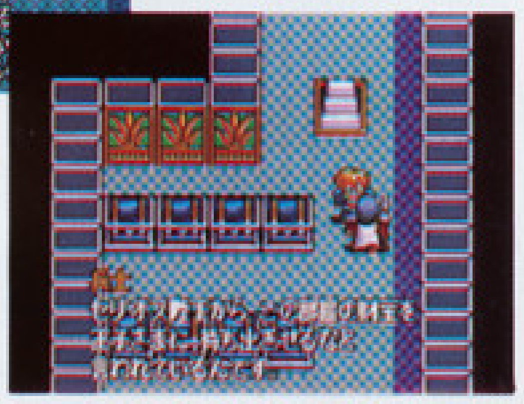


抜け出そうとしたがラウエルに捕まる。残念。

「少しは勉強をしなさい」というラウエルの言葉にも耳を貸さず、今日もまたスラッグいじめに出かけるアトラス。遊びから戻ってくると、ラウエルが抜け穴の前で待ちかまえていて、2人はセリオス王のいるファーレーン王国へと向かう。



セリオス王は、各国の指導者達にあてた、4通の地震見舞いの親書をアトラスに持たせる。王位継承の資格への第一歩だ。



城の中には宝箱がイッパイ。いつか、これらの物を必要とする、非常事態が発生するのであろうか？　ちょっと見てみたい気もするが。

セリオス王は、アトラスに王位継承の資格を得させるため、他国への旅をうながす。アトラスは聖なる武具一式と4通の親書などを受け取り、さっそくお忍びの旅に出るのであった。この先、アトラスの行く手に待ち受けるものは……詳しくはまた次号で。

伝統（？）のスラッグいじめ



前作では"スライムいじめ"と呼ばれてた遊戯。セリオス王もかつてはこの遊びに興じた。



敵に当たるとこの画面。戦闘システムは前作同様、オートモードもあるのでラクチンだ。

アトラスの旅の始まりだ！

この他にも、行ける場所はまだまだある。そちらの紹介はまた次号で。

ルディアの町



城下町。武器屋のスコットと竜の卵の話は要チェック。

クルスの村



セリオス王とともに戦ったロ―と相談役のアロンの住む村。

ベルガの鉱山



地震復旧作業の人手が足りなくて困っているピートがいる。

ネリアの港



他の国に行く船が出ている場所。怪しげな物も売っている。

ストーリー オブ トア
～光を継ぐ者～
アクションRPGはここまで進化した！

●セガ
●12月発売予定
●8,800円
●24M＋B・4

メガドライブに初めてアクションRPGが登場してからちょうど5年の歳月が過ぎた。ソフト開発のテクニックがいかに進歩したかを、このゲームは改めて感じさせてくれる。





エインシャントがお届けする MDの究極アクションRPG

今まで多くのアクションRPGが登場してきた。どれも面白かったし、ストーリーも楽しめたし、何より気軽に遊べるという点がとっつきやすく、普段はゲームをしない女の子や子供にもウケがよかった。

そんなアクションRPGも、月日の経過とともに進歩している。すでにメガドライブで発売されている「ラグナセンティ」も、そうした進化の1つの形だ。そして、「ラグナセンティ」とは違った方向で進化したのが、ここで紹介するエインシャントの新作「ストーリー　オブ　トア」だろう。

ところでエインシャントとは、古代祐三率いるゲーム制作会社で、これまでにもいくつかのゲーム開発に携わっており、若い会社とはいえ経験は豊富。何よりスタッフの平均年齢がかなり低いので、奇抜な発想でゲームを作ってくれることに今後も期待したい。

画面せましと活躍するキャラクター達

「ストーリー　オブ　トア」の最大の特徴は、今までのアクションRPGには見られないほど巨大なキャラクター達が動き回ること。しかもその動きは、まるでアクションや格闘ゲームのように、なめらかでダイナミックだ。そのキャラクターの一部を紹介しよう。



「ベア・ナックルⅡ」の制作を行った同社だけあって、キャラの動きが軽快。

～STORY～

かつて精霊界において、全土を震撼（しんかん）させるほどの戦いがあった。司（つかさ）どりし神「金の腕輪の者」と創りし魔人「銀の腕輪の者」との、永きにわたる戦い……。命が限界に近づいた司どりし神は4精霊とともに、創りし魔人の城で最後の決戦を挑んだが、結果は相打ち。それぞれのエネルギーは弾け、互いに象徴である「腕輪」もまた、どこかに消えた。



ライバル・グウィン

主人公・ルオ

炎の精霊・イフリート
滝の神殿に封印されている。呼び出されると周囲の敵を殴り倒す、頼もしいやつ。

水の精霊・ディト
最初に仲間にできる精霊。敵の動きを止めたり、ルオの体力を回復してくれたりして、手助けしてくれる。

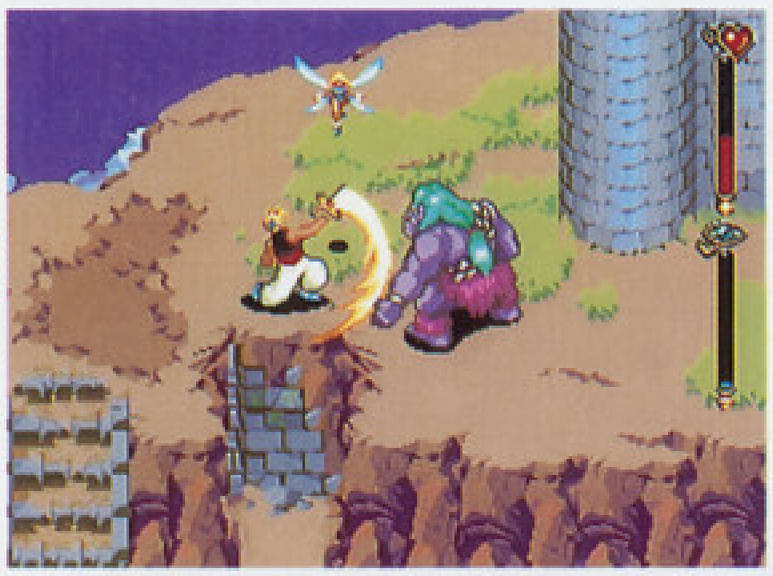
影の精霊・シェイド

植物の精霊・バウ

爽快なストーリー＆アクション

過去のアクション RPGの常識では、シナリオがメインでアクションはおまけ、ということが多かった。しかしこのゲームは、アクションがメインじゃないか、と思えるほど充実している。もちろんシナリオも奥が深いんだけど、とにかく戦いが楽しい。

主人公のルオは、４種類に分類できる多数の武器を使えるし、さらには格闘ゲームを思わせるコマンド入力式の必殺技もある。コマンドのいくつかは、ゲームを進めていればわかるが、隠されたコマンドもあるので、これを見つける楽しみもあるぞ。



豊富で派手な必殺技を探そう。これは周囲の敵にダメージを与える回転斬り。



巨大なボスキャラとの戦いは、アクションゲームそのものの大迫力だ。

武器セレクト

現在持っている武器が一覧でき、どの武器を装備するか決める。ちなみに回数制限がある武器の残り使用回数も、この画面を見ればわかる。



アイテム使用

持っているアイテムを使う。アイテムには主に体力やSP(精霊の力の源)を回復するもの、薬などがある。ルオが倒れている間は使えない。



ステータス画面

ルオの状態を表示する。ちなみにこのゲームでは、敵を倒した時に得られるハートや宝石が、ルオの強さに大きく影響する。経験値はない。



マップ表示

舞台となる島の全マップが表示される。ピンの位置がルオの現在地なのだが、旗の位置で次に目指すべきポイントを示してくれる。親切。



ルオが使いこなす４種類の武器



短剣

最初から持っている武器。使用数に制限がなく、いくら使ってもなくならない。攻撃できる範囲はせまいので、敵に近づかないとダメ。威力もそれほど強くはない。



長剣

使用回数に制限がある剣。短剣に比べると攻撃範囲が広く、威力も強い。ちなみにルオが使う必殺技は、武器によってコマンドが違うので注意。技が一番豊富なのは短剣だ。

弓矢

遠くの敵にもダメージを与えられる弓矢。矢にはいくつかのバリエーションがあり、効果や威力もそれぞれ異なる。もちろんこれも、使用回数に制限がある。



爆弾

周囲にまで威力が広がる、強力な爆弾。多くの敵に囲まれた時などに、特に有効だ。爆弾や弓矢などの飛び道具は、武器としてだけでなく、ほかにも使い道がありそうだ。



腕輪を持つ者だけが召還できる精霊に力を借りよ

ゲームを進めていくと、精霊を解放するシーンが出てくる。この精霊を味方にすると、その後ルオに力を貸してくれる。精霊は全部で４種類いるが、最初に仲間にできる２種類を今回は紹介する。どの精霊も個性的だぞ。



水の精霊なら水に、火の精霊なら火に向かって、金の腕輪から光を発射する。腕輪の光を出すにはAボタンを押すだけでいい。

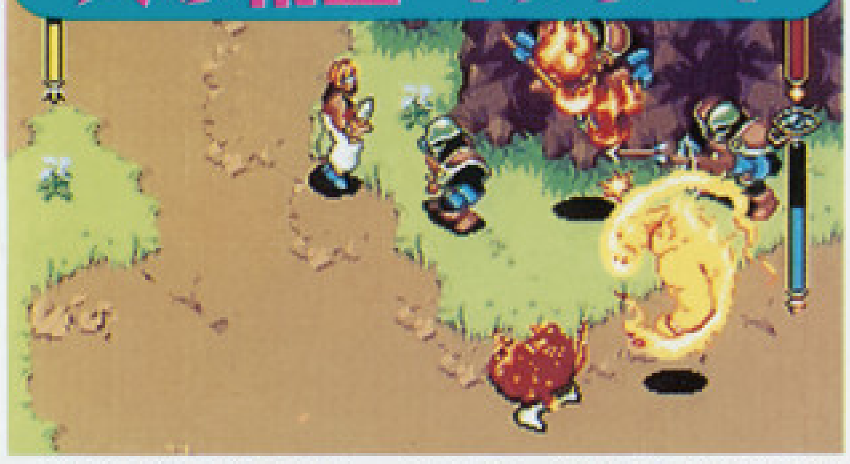
水の精霊 ディト



水の神殿に封印されているディト。封印を解いてあげれば、金の腕輪を持つルオに力を貸してくれる。特にありがたいのは、体力を回復してくれること。また、ディトの力を使わないと先に進めない、といった仕掛けも序盤(じょばん)から登場する。

水の玉を投げつけて敵の動きを止める	Aボタン
ルオの体力を少しだけ回復する	Aボタン２回
周囲の敵を体当たりで倒してくれる	Aボタンため

炎の精霊 イフリート



炎の精霊だけあり、少々荒っぽい部分が感じられるイフリート。手近の敵を勝手に殴(なぐ)り飛ばしてくれる心強いヤツだが、殴り飛ばした敵がルオめがけて飛んでくることがあるという、おマヌケな面も持つ。爆弾の爆発を使って呼び出すことも可。

炎を吐いて敵にダメージを与える	Aボタン
敵に体当たりしてダメージを与える	Aボタン２回
周囲に炎を撒き散らしてダメージを与える	Aボタンため

「海辺から始まるストーリー」の序盤を紹介しよう


小舟に乗ってポセイドニアの島に帰ってきたルオ。この後、予期せぬできごとが。

ゲームの特徴も把握できたところで、いよいよ序盤のストーリーを追っていくことにしよう。とにかく始めのキーとなるのは、精霊達を集めること。精霊達はいろいろな場所に封印されており、ボスを倒さなければ封印を解くことはできない。

もう1つのキーは、少しでも多くの必殺技を見つけ、使いこなせるようになること。前半はそうでもないが、後半になると必殺技が不可欠になる。お城で1つ必殺技を教わることができるが、それ以外の技は自分で探すしかない。いろいろ試してみよう。

さてシナリオだが、ルオが正体不明の島で、偶然金の腕輪を見つけるところからゲームは始まる。この金の腕輪が、世界を変える力を持っていることを、まだルオは知らない。



海辺の村

ルオが金の腕輪を見つけると、すぐに島が沈んでしまった。無事に村までたどり着いたが……。

小舟で脱出し、平和な海辺の村に戻ってきた。しかし、その村に異変が起こった。謎のモンスターや騎士達がどこからともなく現れ、村を襲い始めたのだ。ボスらしき大男を倒し村長に話を聞くと、やはりヤツらの狙いはルオ、そして金の腕輪ではないか、とのこと。ということは城が危ない。


突然村に現われたモンスターに逃げ惑う人々。村中もうパニック状態だ。いったいどうしてなのか。まずはヤツらを倒してから。

金の腕輪は手にいれたものの



ルオが何を掘り出したのか、気になっている村人達。今は説明している余裕ナシ。

村が何者かに襲われた！



スタッフが語る ウラ ストーリー オブ トア

得体の知れない世界観に仕上がっているこのゲーム、最初は中世ヨーロッパの雰囲気で創っていたんですよ。しかし制作途中で「アラ○ン」見ちゃいまして(笑)。結果はご覧のとおりです。でも関節が見えない分、動きを細かく滑らかにできたので成功でしょう。



ポセイドニアの村

村から東に行ったところに城がある。城へ向かう途中にも、多くの魔物がルオに襲いかかる。



王様とお姫様が迎えてくれる



城に戻り、王様とお姫様に出会う。彼は実は王様の息子、つまりこの国の王子様だったのだ。王様は謎のモンスター軍団をひそかに調査するよう、手配してくれるというので、ひとまず安心だ。

そして王様は、ルオに水の神殿に行くことを命じる。この神殿には水の精霊がいて、力を貸してくれるという話だ。また、妹であるお姫様に話しかければ、体力を回復してくれる。村人の情報も聞いておきたい。



お城の奥にある部屋には、秘伝の書物が並んでいる。そこには役立つ情報がいろいろ書かれているので、必見だ。また「回転斬り」のコマンドも、この書物に記されているぞ。

役立つ情報もたくさんある



スタッフが語る ウラ ストーリー オブ トア

ゲームをクリアしてしまった人のために、隠し面を用意しました。マップ上のどこかから入れますが、ゲームクリア前に探さないことをおススメします。隠し面を見ると世界観が崩れてしまったり、意味がわからなかったりするおそれがありますから(笑)。ゲームを終わらせてから、じっくり探してください。

隠し面のいくつかは、知らずに出ることもある。研究して解明しよう。



水の神殿

城から海辺の村に戻り、さらに東へと進めば水の神殿がある。マップを見れば場所がわかる。

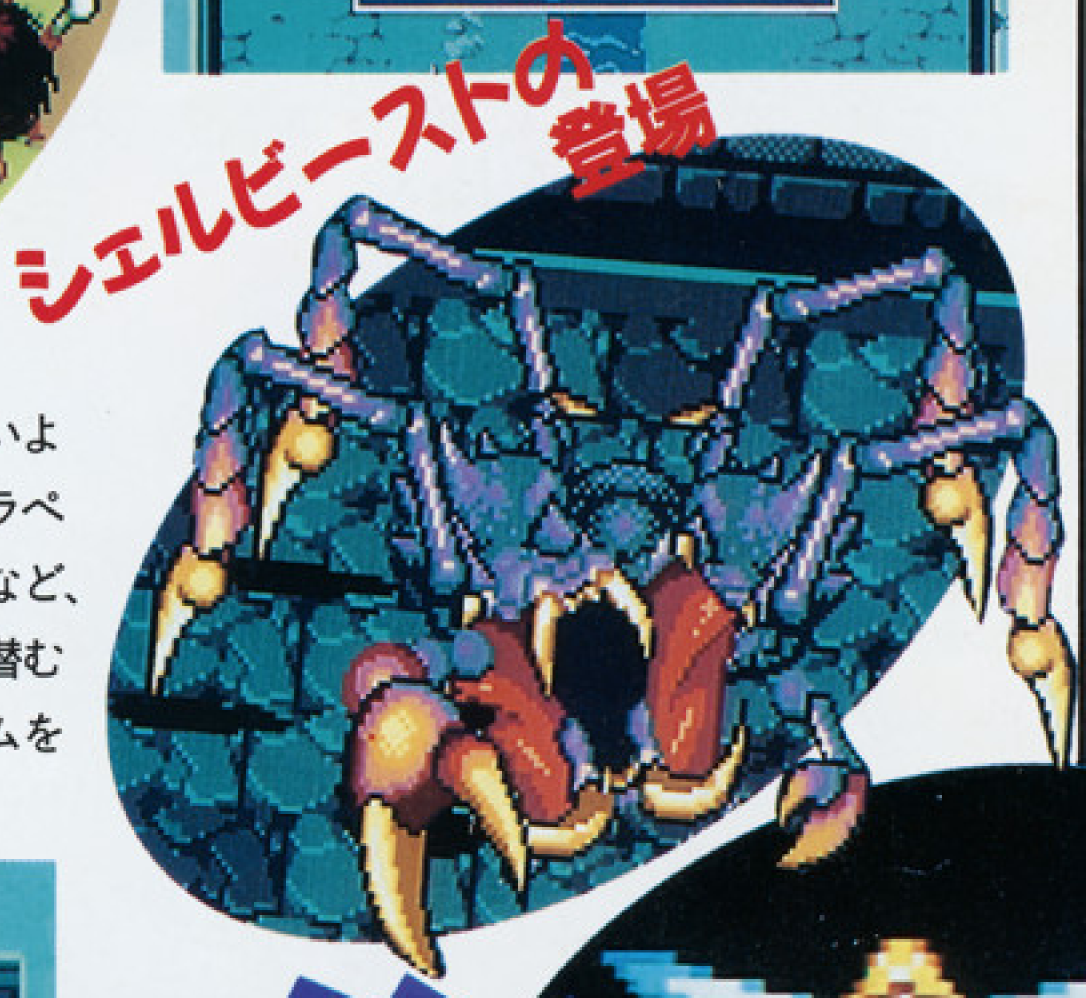
水の神殿へ向かう途中にも、モンスター達は攻撃の手を緩めない。焚き火を囲んで踊っているネズミ、崖の上から飛び降りるカッコいい騎士などなど、どの敵も個性的。






まるで「スポット」のような、ペラペラした動きが気持ちいいぞ。

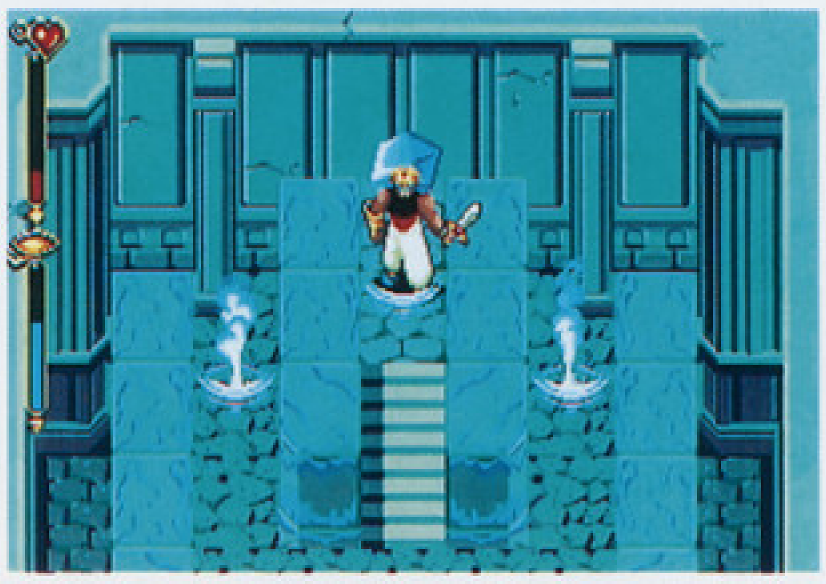
王様にもらった赤い鍵を使って、いよいよ水の神殿に進入する。神殿の中には、ペラペラでいい動きをするモンスターやゾンビなど、これまた愉快な敵達が登場する。最後に潜むボスは強敵。それまでに体力回復アイテムを多く取っておきたい。



ウラ スタッフが語る ストーリー オブ トア

いわゆる妖精的な姿をしているディトですが、実は最初はフクロウという設定でした。フクロウは知恵の象徴だし。しかしある日、スタッフが遊んでいた某アクションRPGに、フクロウのアイデアが。そんなわけで、フクロウはトアの世界から消えてしまいました。




城の東にある水の神殿に向かおう。入り口の鍵は王様から受け取っているハズ。



いかにも妖精な姿をしたディト。やさしく体力回復などしてくれるので、ルオもきっと大満足のはず。

滝の神殿

ディトとともにポセイドニアの城に戻ると、今度は滝の神殿に行けとの王様のお言葉が……。

城の東を流れる川の上流に、滝の神殿がある。たしかに滝はあるが、しかし神殿の入口らしきものは見あたらない。迷っていると、ディトが入口について教えてくれる。

無事神殿に入ったはいいが、水の神殿よりも複雑な仕掛けを多数クリアする必要がある。タイルをおもりで抑えたり、壁から吹き出る炎をしゃがんでよけたり……。そして最後に潜んでいるのが、とにかく強い顔ボス「スカルデーモン」だ。






吹き上がる水蒸気を使っても、ディトを呼び出すことができる。ディトに限らず、精霊の呼び出しはかなり自由度が高い。


敵を蹴り飛ばし、壁から吹き出す炎に当てれば、敵は炎で焼け焦げてしまう。場所によっては、しゃがんで通過できる。





筋肉質の大男風イフリート。たくさんの敵がいる場所に行く場合、かかさず呼び出そう。

ウラ スタッフが語る ストーリー オブ トア

シナリオと直接関係ない部分にも、ぜひ逃さず見てほしい演出があります。例えば魚。水から飛び出してピチピチしている魚を倒さず、そのまま待つと体力回復アイテムの魚に変わります。またネズミのシッポを踏めば、ネズミが動けなくてあわてる姿も見られます。



サージングオーラ

ついに完成!? RPG大作

- ●セガ
- ●発売日未定
- ●8,800円
- ●16M＋B・B

発売日はまだちょっと先だけど、開発のほうはほぼ終了しているそうなので、安心して待っていてほしい「サージング」。そんなわけで、今回はこれまでの情報を整理してみたぞ。

これまでの情報をまとめてみたぞ

このゲームのポイントは、〝スペルキャストシステム〟に代表されるリアルタイムバトルと、いのまたむつみデザインのキャラが織りなす奥深いストーリーだ。今回はこの２点に絞って、これまで公開されてきた情報をわかりやすくまとめてみた。特にバトルシステムは、何が起こっているのかわからん！　なんてことがないように、早めに理解しておこう。



安心して遊べる1本だ!!

斬新な部分はあるものの、基本システムは非常にオーソドックスな作りになっているので、とっつきやすい。

バトルはリアルタイム！



エネミー＆呪文を表示
ここにエネミーのグラフィックが表示される。もちろん、場所によって背景も変わってくるぞ。また、上部にはエネミーの唱える呪文、下部にはムウの唱える呪文が、右から左へ流れるようになっている。エネミーは戦闘中にフォーメーションを変えてくることもあるぞ。

コマンド＆ゲージ
左右でキャラ、上下でそのキャラの行動を選択する。ゲージが上までくる前なら、何度でも変更可能である。ただし変更すると、そこまで溜まったゲージは初期化されるので注意が必要だ。

表情などの変化
ダメージを受けたり、呪文の詠唱をしたりすると、ウィンドウ内の顔の絵が変化するぞ。

呪法はココで！
ここで呪法の属性、レベルを決定する。味方で呪法を使えるのは、ムウだけだ。

主要なる人はオープニングで登場！



このゲームのイメージビジュアルだ。うしろにいる2人をよ～く見ておこう。

20年前の大戦。ムウはまだいなかった。

放浪の剣士バラム




放浪の剣士。ある理由でルフィードの部下を追いかけている。そのためにムウと行動をともにする。

謎の女剣士シルク




ムウの前にたびたび姿を現す女剣士。どうやらルフィードの野望を阻止するために旅をしているらしい。

そして…主人公ムウ




ルフィードの野望を阻止する運命を背負った少年。まだ見習いの呪法師だが、優れた資質を持っている。

ムウに託された未来の運命は…!?

アフターハルマゲドン外伝

魔獣闘将伝エクリプス

人間が出ないわけじゃない……

- ●セガ
- ●11月11日発売
- ●価格未定
- ●CD

人類の文明が滅び去った、遥かな未来が舞台の異色のRPG。人間は表舞台におらず、主役が魔族ということで、これまでにはないハードなストーリーが味わえそうだぞ。

人間は下僕!! 超ハードRPG開発進行中！

人間が魔物の奴隷ということで、既存のRPGにはない独特の世界観を創り出している「エクリプス」。勧善懲悪モノの作品に飽き飽きしている人には、ぜひともオススメしたい１本だ。



これが人間の末路!?

自らの手で世界を滅ぼした人類の後に、地上を支配したのは魔族だった。生き残った人類は、その魔族の貴重な食料となり、奴隷として飼育されているのだ。それゆえ、人間に話しかけても、普通のRPGのように、まともな返事は帰ってこない。しかし、「あうあうあう」とはちょっと悲しい……。



サイドビューで展開する戦闘シーン。もちろん、アニメーションするぞ。

大迫力のバトルシーン



世界の覇権を賭けた魔族どうしの激しい争いが一段落しつつあった頃、かつて、傭兵として雇われたことのあるヴォルザーク王のもとを５人の魔族が訪れたところから、この物語は始まる……。

5人の魔族の運命は…？



NOVEMBER,8TH,1994

今月はなんと「餓狼スペ」をはじめとする新作情報の大ラッシュ!! でも1ページしかありませんので、あっさり紹介しようゆ味。ま、細かいことは来月ってことで、ほな行きまひょか。

モルドリアン／餓狼伝説SPECIAL／サムライスピリッツ／ソニック&テイルス2

祝 タカラ参入! 年末に向けビッグタイトル続々登場



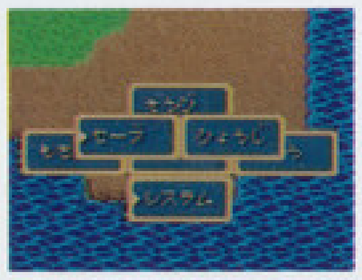
モルドリアン ～光と闇の姉妹～

完成度 100%

●セガ／10月28日発売／4,800円／RPG／4M+B.B

本格派GGローブレ 内容の濃さで勝負だ!

GG新作ラッシュの第1弾となる本作は、「シャダム」や「エターナルレジェンド」の流れを汲む正統派RPGだ。ハンディマシンのソフトとは言え、リアルタイムバトルといった近頃のハヤリ物もしっかり採用しているところがエライ。ヒロインのミリアもカワイイので、そのテのスジにも受けそう!?



マップ上ならどこでもセーブができる親切設計。GG製RPG中最大の広さを誇るマップ画面も、地図表示があるから安心だ。

新システムを搭載



テキパキとコマンドを入力しないと、ドンドン敵の攻撃をくらってしまうリアルタイムバトル。気を抜くと一瞬でジ・エンド。



ゲームシステム自体は、オーソドックスなフィールド型RPG。つまりドラクエ風ってわけね。



ミリアにたしなめられるナバルの図。最大3人パーティーで冒険することができるようになる。



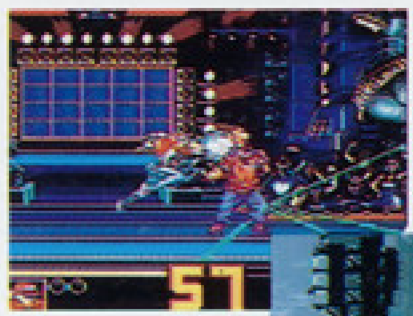
餓狼伝説 SPECIAL

完成度 80%

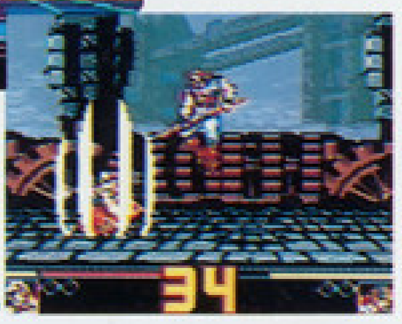
●タカラ／12月発売予定／4,800円／ACT／4M

タカラの参入第1弾 これがGG餓狼だぜ

コレはスゴイ! ネオジオ版にあった要素（避け攻撃、跳び退き、挑発等）はもちろん、必殺技・通常技もそのほとんどを再現。8人勝ち抜きでゲストキャラのリョウ（プレイヤーとしても選べる）と決戦可能。詳細は次号だ!!



選べるキャラは9人。でも、これだけ移植してるんだから許してやれ!



なんと超必殺技も完全移植!! 2ボタン操作のシステム説明は来月でね。



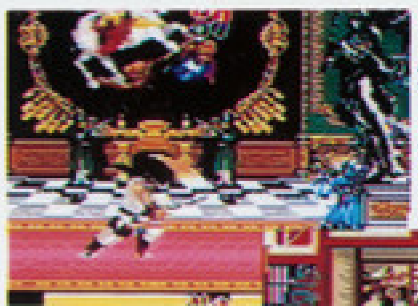
サムライスピリッツ

完成度 80%

●タカラ／12月発売予定／4,800円／ACT／4M

続けて行きます侍魂 GGでもナコルルよ

今月はタカラパワー大爆発!! 「餓狼スペ」の次は「サムスピ」GG版が出るぞ。鍔迫り合いや真剣白刃取り、怒りゲージなどの要素は当然として、なんとあのキャラも……いやいや、これも詳細は来月か。期待してチョー!!



「餓狼スペ」同様、通信ケーブルを使って対戦プレイが可能になっている。



プレイ感覚もかなりいい。タカラのGG参入は結構本気だ（ホント）。



ソニック&テイルス2

完成度 100%

●セガ／11月11日発売／3,800円／ACT／4M

3Dステージなどの新要素がいっぱい!



GGソニック最新作は、初の3Dステージやストライクダッシュ（丸まらずに加速）などの新アクション、新アイテムがどっと追加されたのが特徴。新キャラもナックルズのほか、謎のトレジャーハンターがライバルとして登場する。





もちろんテイルスはシッポ飛行可能。気持ちいいッスよ。

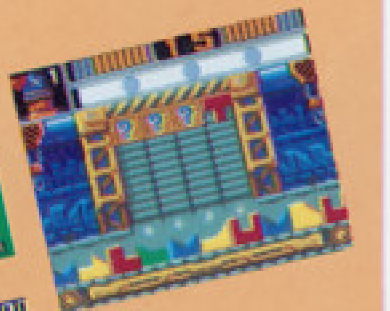


スプリングは以前も登場したアイテム。どう使う?

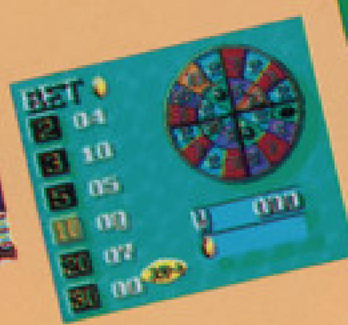
GG HOTLINE 怒濤の新作をチラッと紹介!

上以外にももっと新作が出ます。パズルなら「ぷよぷよ通（2）」、RPGは「魔導Ⅲ」、「シルヴァンテイル」……もう書ききれんっ!











とりあえず今月は「イチダントアールGG」（上2点）と「ぎゃんぶるパニック」をお見せしましょう。

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

PIONEER LaserActive™

MEGA LD LIBRARY

メガLDライブラリー



1994 11

ここ数カ月、見開き2ページという体裁が定着したこのコーナーだが、今回はなんと3ページだ。しかもCLD-A100を2台もプレゼントする企画もあるから、本体所有ユーザーならずとも見逃せないぞ。

MYST

アドベンチャー／パイオニア／1月発売予定／価格未定

知らない街を歩いてみたいと思う

マッキントッシュ版、WINDOWS版で発売され、米国内だけでも30万本のセールスを記録した怪物ソフト「MYST(ミスト)」が、ついにメガLDにも移植される。2,500枚にもおよぶ美しいCGグラフィック、大人の観賞に耐(た)えうるストーリー構成が売りのこのアドベンチャーゲームは、ハード所有ユーザー層やクオリティーの再現度といった点においても、LAにはうってつけの素材といえる。またパソコン版では難しかった大画面モニターでの迫力あるプレイも、家庭用テレビに接続できるLAなら実現可能だ。



いにしえの書物「MYST」の世界に引きずり込まれた主人公は、現在過去未来をまたにかけて失われたページを捜し求める。ゲーム全編を支配する落ち着いたトーン、展開の自由度の高さが、「ゲーム＝子供のおもちゃ」といった既成概念をあざ笑う。これぞ大人のための知的娯楽だ。





ブルー・シカゴ・ブルース

インタラクティブムービー／リバーヒルソフト／2月発売予定／価格未定

J.Bシリーズの最新作がメガLDに移植決定！

前々回のLD-ROM²インフォメーションで紹介した推理探偵アドベンチャーゲーム「ブルー・シカゴ・ブルース」が、メガLDでも発売されることが決定した。全編撮りおろしの海外ロケ映像は、今後のLAソフトの大作化を予感させる、充実したものになりそうだ。



シカゴが舞台と言えば「ブルース・ブラザーズ」ってのもあるけど、こちらはシリアス。



ロケの準備に勤しむ現地スタッフ。「マンハッタンレクイエム」以上のデキが期待できる。

ソフトバンク社員も出演する?!

このアメリカロケに、10月8日創刊のBEメガ姉妹誌「ゲームブラスト」のスタッフが同行している。なぜ？　詳しくはそちらで。



編集の岡田は〝最初に登場する死体〟の役で海外出張したというウワサが……。

LA傑作ソフト REVIEW ドラドラパラダイス

テーブルゲーム／プラネット
発売中／9,800円
※LD-ROM²専用ソフト



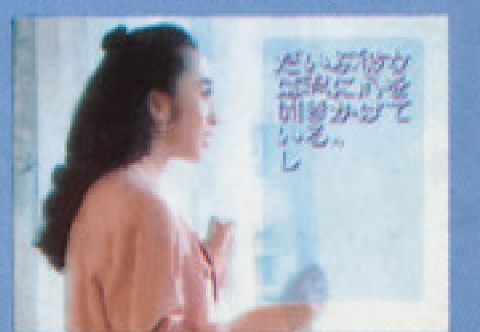
昨年末、LD-ROM²用ソフトとして発売されたこのソフト。当時の紹介では「ついにBEメガも〝ちくび解禁〟か！」と一大旋風を巻き起こしたものですが、ソフトの内容についてはほとんど触れる機会がありませんでした。LA関連の記事をずっと担当している者として情けない限りです。こんなに間抜けな、いや、素晴らしいソフトをないがしろにしていたなんて!!　映像のエッチ度は同系列ソフトに比べてやや抑え気味なのですが、それを補って余りある、麻雀対戦時のミョーな臨場感。出演する女のコの人間臭さという点においては、現時点でもトップでしょう。純粋に麻雀ゲームとして見るとどうもいけませんが、B級マニアにとっては必携モノですよ。　（戸塚井一）



誤ロンをなかったことにするわ、牌をすり替えるわ、勝手にドラを増やすわ、とにかくハチャメチャ。でも仕草がカワイイから許す。それはそうと、デモ時に表示されるメッセージは、男として抱腹絶倒ものだぜ。







ゴーストラッシュ！

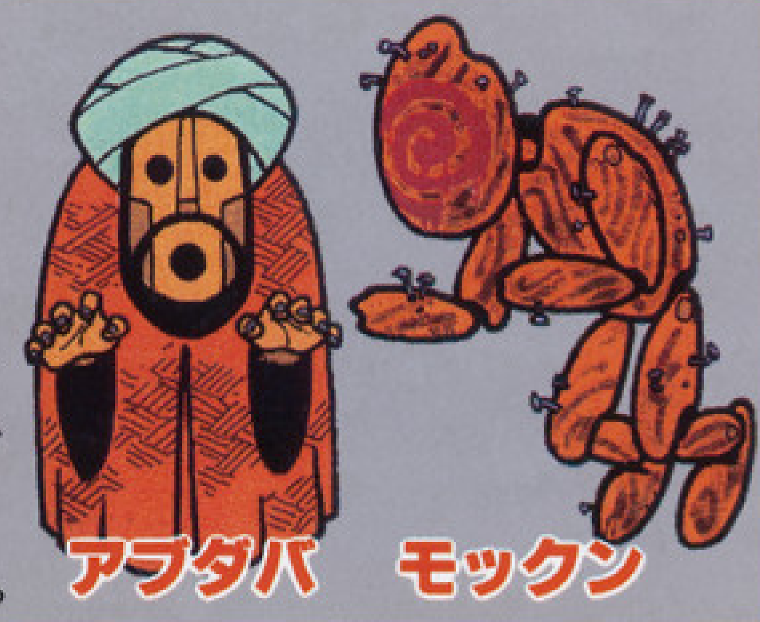
アドベンチャー／パイオニア／11月10日発売／9,800円

ゴーストバスターズってありましたね

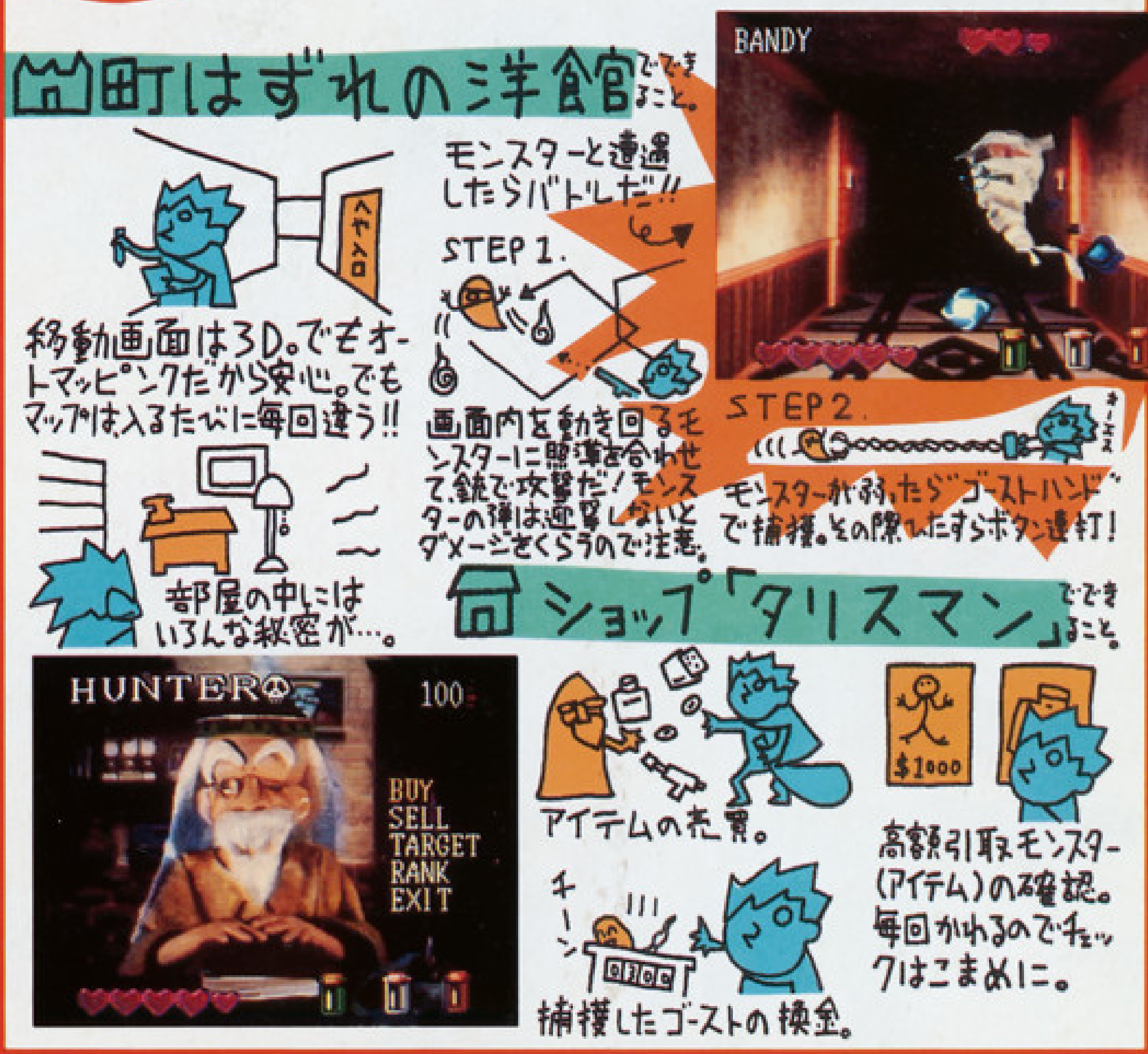
未知の世界を歩き回る、敵をショットで攻撃する、得点（賞金）をひたすら稼ぐ……という、いわばゲームの面白さの最も原始的な要素のみで構成されたのが、この「ゴーストラッシュ！」だ。ゲームの性質上「ひと通りプレイしたらおしまい」というものではなく、日記をつけるような感覚（記録、継続性、気晴らしetc.）でいつでもプレイできる。LAを文字通り〝アクティブ〟に使用したいユーザーは必須のソフトだ。

モンスターネーミングコンテスト結果発表‼

9月号の記事中で募集をかけた、2体モンスターのネーミングコンテスト、各ゲーム雑誌の読者から多数の応募が寄せられた。3段階の選考を経て採用が決定したのは、三重県の村林哲也君（アブダバ）と鳥越哲也君（モックン）だ。2人ともBEメガ読者でうれしいな。



CLOSE-UP 捕まえて売る…でもそう単純じゃないぞ



Dr.パウロのとっておきビデオ

アダルト／ドライアイス／10月25日発売／7,800円

何度プレイしても飽きないその秘密



「視点分裂誘導心理テスト」という、なんだか胡散臭い（うさんくさ）ミニゲームで高得点をマークして、エッチな映像を見てしまおう！ 全6本のごほうび映像はすべて3Dゴーグル対応。これでもう〝2次元の女性しか愛せない〟なんて言わせません。

パウロにコレクトされた美女6人



森尾ひとみ

ビデオ「更衣室の女」に登場。実は彼女、都内クラブハウスのDJとしても活躍してるらしい。イカスかも。



大塚梨沙

ビデオ「高原で会った女」に出演。エッチとは無縁そうな爽やかな舞台設定ほど、劣情がそそられマスです。



きさらぎみあ

ビデオ「長襦袢の女」（何だそりゃ）に出演。彼女自身はSMの世界に興味があるそうだが、本作では……？



水野さやか

ビデオ「海の家の女」に出演。B85W58H85という愉快なプロポーションの彼女の趣味は、お買い物。



隆速麗華

ビデオ「露天風呂の女」に出演。名字は「たうすみ」と読む。ディスコ大好きお嬢さんなんだと。勉強になるね。



西田ももこ

ビデオ「女優という女」に出演。何かとメディア露出度が高いので、ご存じのスキモノもいるだろう。

美リュージョンコレクション 坂木優子

電子出版／プラネット／12月発売予定／5,800円

ファンなら大きくして見なさい

オリジナルの未公開写真あり、映像を編集して自分が構成した写真集を製作可能……といったところは過去に誌面で紹介してきたとおりだけど、実は普通に眺めていては決して見ることができない〝隠し映像〟なるものも用意されているのだ。ちょっとしたゲーム感覚で探し出してみよう。



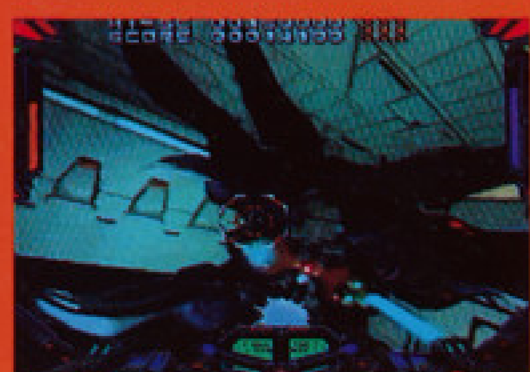
隠し映像とは、ナイスなショットをなめるようなカメラワーク、局部アップなどで楽しめてしまうモードのコト。運とカンを頼りに、積極的に探してみよう。

LD-ROM² インフォメーション

ヴァジュラ弐

シューティング／パイオニア／10月25日発売／9,800円

3Dシューティング「ヴァジュラ」の第2弾。基本システムは「ピラミッドパトロール」と同じだが、ステージによっては超高速スクロール移動のシーンもあり、展開にメリハリを感じる。



今回のバトルフィールドは、「早池峰の翁（はやちねのおきな）」が要塞化した巨大な逆木「反魂樹」内だ。最深部に近づくにつれて有機体内化していく背景グラフィックに注目。全6ステージ＋αを一気に駆け抜けろ。





BE-MEGA SPECIAL PROJECT

レーザーアクティブのソフトはこうして作られていた
LAソフト工場見学ツアーレポート

猛暑がやや和らいだ8月24日、本誌8月号で告知したレーザーアクティブソフト工場見学が行われた。その模様をリポートするとともに、LDのプレス作業行程を追ってみよう。


マスタリング工程のラインを覗き窓から見学。原盤は1日100枚近く生産できる。


射出成形方式によって盤面にデータを複写し、保護膜を塗布する。


接着剤で2枚のディスクを張り合わせれば一応の完成。再生チェックは、さすがに人間作業となる。田富工場では、割烹着のようなものを着てライン内を見学できた。


レーベルを貼る作業や包装は、製造するディスクの数によって、人間と機械の効率の良いほうで行われる。


無事新宿に到着。皆さんお疲れ様でした。ちなみにLA本体を土産にできたのは臼井くん。その他のみんなにもプレゼントがたくさん。

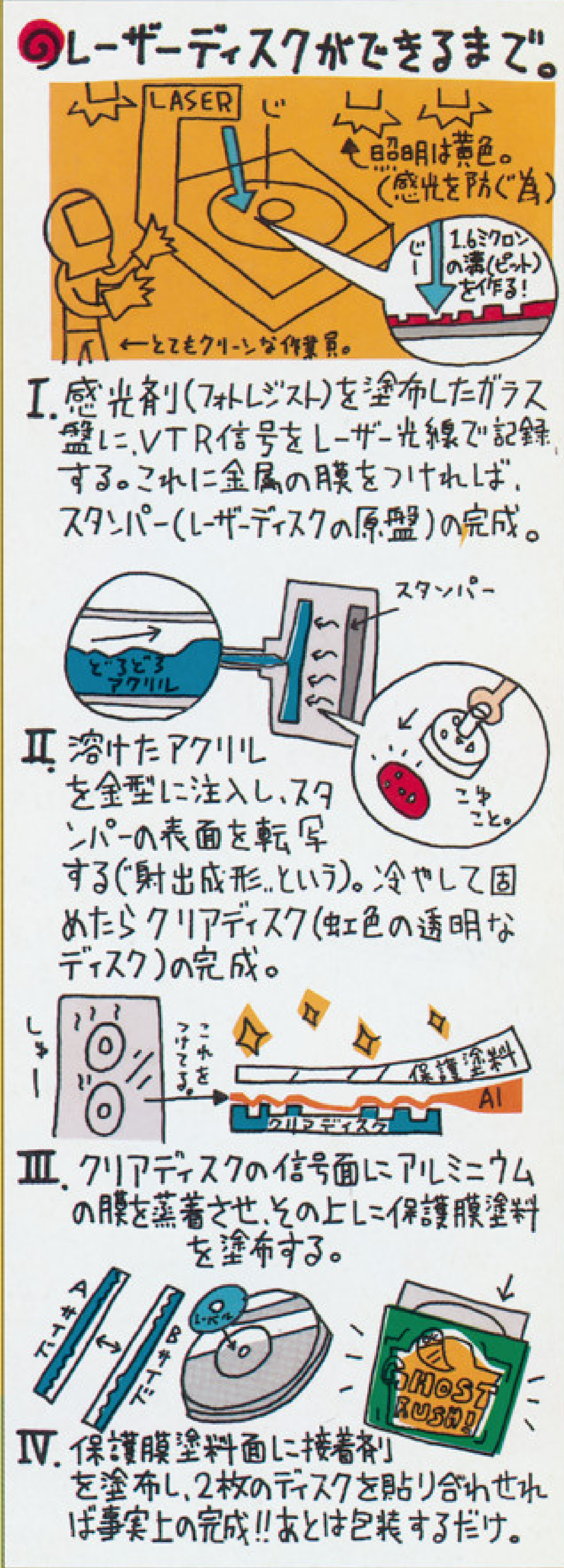
BEメガ読者34名（当日欠席1名）を乗せたバスは、新宿西口より約3時間かけて、山梨県のパイオニアビデオ国母工場へと向かった。ここは映像と音声の素材（LAソフトにはこれにプログラムデータが加わる）をレーザーディスク状の原盤に落とす作業（マスタリング工程）を行う工場で、作業場の衛生管理は、まさにチリひとつ許されないといったほどの徹底ぶり。薄汚い我々（？）は、実作業場の入口手前のエアークリーナー室を体験するのが精いっぱいだった。

続いて訪れたのは、国母工場より車で10分ほどの場所にある田富工場。'85年に現在の天皇陛下もご訪問なさったという、パイオニアビデオの本社だ。ここでは国母工場で作られた原盤（スタンパー）を元に、ディスクを量産し、それをジャケット包装までして市販品状態にする作業（レプリケーション工程）が行われている。工場内は無人運搬ロボットが走り回るSFチックな世界だった。

工場見学ツアーあれこれ

昼食はワインつきの豪華ほうとう料理、移動車中は新作LAソフトのビデオ紹介やクイズ大会で盛り上がるなど、工場見学以外の部分でも何かと見どころがあった今回のツアー。参加読者どうしの交流も深まるなど、BEメガには似つかわしくない（？）健康的な企画でした。そして同行ライターの私が一番うれしかったのは、工場のお姉さんと楽しくお話できたことです（おいおい）。

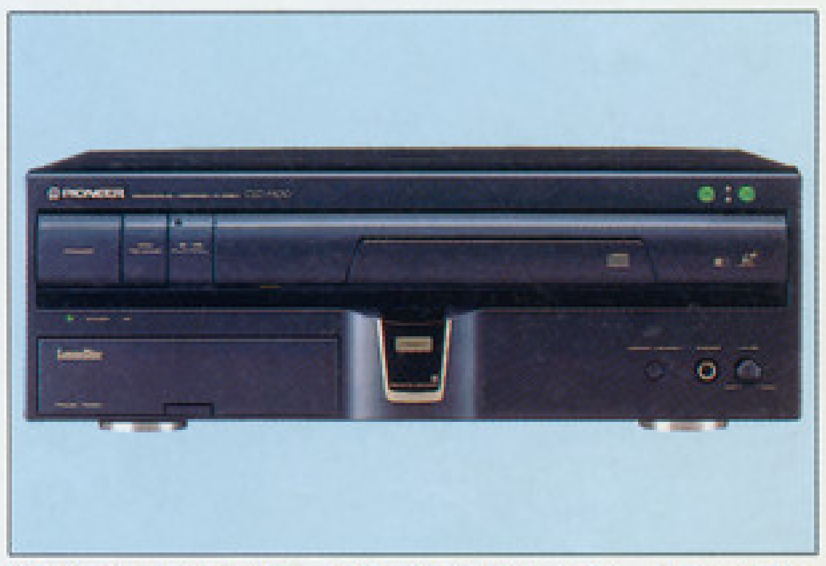

レーザーディスクの構造や生産工程について、工場の責任者クラスの人が詳しく説明してくれた。ためになりました。



で、参加できなかった人のために
CLD-A100を2名にプレゼント！

「くそー、俺だって本当は見学ツアー行ってLA本体もらいたかったんだ」という読者のために、パイオニアからLA本体（CLD-A100）を2台提供してくれた。住所・氏名・年齢・電話番号を書いて応募しよう。

あてさき　〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株)BEEP／メガドライブ編集部 メガLDライブラリー・プレゼント係


締め切りは10月末日。必要事項だけじゃなく、LA本体やこのコーナーへの感想を書くと当選しやすいかも。

BEメガ 裏技リーグ

BE MEGA SECRET TECHNIC LEAGUE

最近のメガドラの状況を反映してか、裏技は1ページです。それから、バ◎王にも2つほど載っているので、そっちも見てね。

ラングリッサーII　サウンドテスト

補欠

どのシナリオでもいいから、プレイ中にカーソルを上から2マス目、左から2マス目に合わせる。その後Bボタンを押さえたまま待っていると、サウンドテストに入れるぞ。

（兵庫県・迂霎赴・16歳）



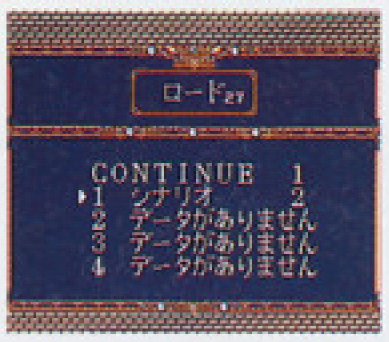
上と左から2マス目でBボタンを押しっぱなしにすると、サウンドテストに。

ラングリッサーII　シナリオセレクト

1軍

まず、タイトル画面でロードを選んでデータの画面を表示させる。そして1～4のどれか（データが入っているもの）にカーソルを合わせたら、ボタンを「左、右、スタート、C」の順に押すと、「ロード」の文字の横に数字が現れて、好きなシナリオが選べるようになる。

（東京都・修羅の群れ・22歳）



シナリオセレクトをした場合、キャラクターのレベルは最初に選んだデータに準ずる。うまく利用すれば……。

ロボコップVSターミネーター　隠し面＆半無敵モード

補欠

ゲーム開始後のスタート地点でスピードアップの裏技（9月号参照）を使い、そのまま左上のほうにハイジャンプすると隠し面に入れる。

そして、ここに入った後、右のほうへ進んで通常の面に戻ると、敵の弾に当たってもダメージを受けなくなっている。ただし、一部例外があるので注意しよう。

（福岡県・木場一成・20歳）

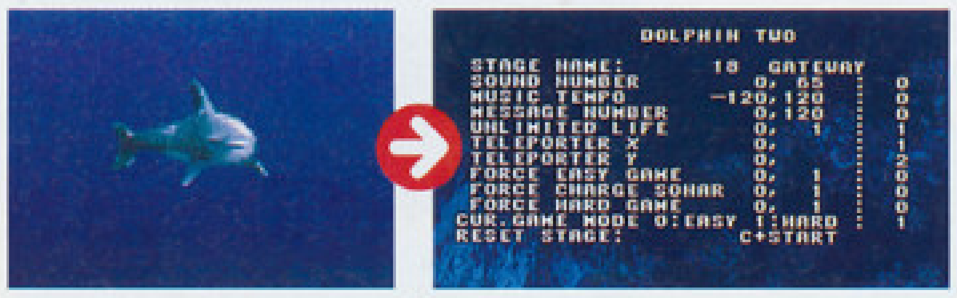
エコー・ザ・ドルフィンII　ステージセレクト他

1軍

ゲームを開始したら、エコーを左右に方向転換させて、反対を向いた瞬間にポーズをかける。

そして、ボタンを「A、B、C、B、C、A、C、A、B」の順に押すと、画面が切り替わってステージセレクトなどが可能になるぞ。

（愛知県・魚肉ソーセージ）



写真のように振り向き中にポーズをかけてからコマンド入力。すると、ステージセレクト、無敵モードなど、前作の裏技と同じ効果が得られる。

ザ サード ワールド ウォー　まだまだあった隠しパスワード

2軍

タイトル画面のコンフィグからコマンド入力モード（1月号と6月号を参照）の画面に入って、右のパスワードを入力してみよう。隠しグラフィックや、5種類のエンディングなどが見られるぞ。

（東京都・井上繁樹・21歳）



←コマンド入力モードは、タイトルでコンフィグに入ってから「上、下、左、右、スタート」だ。



→以前紹介した「MICRONET」のパスワードは、一定の確率でこんな絵が出ることが発覚した！

パスワード	効果
WANI	ワニのグラフィック。
3WW	スカのクジ……。
BOTU1	 こんなん出ました。
BOTU2	
BOTU3	
BOTU4	
BOTU5	
END1	それぞれ、ゲーム中に勝利した時と敗北した時のエンディングが見られる。まだゲームをクリアしていない人は見ないように（上のBOTU1～5はどんどん見よう？）。
END2	
END3	
END4	
END5	

裏技大募集！

●BEメガ裏技リーグでは、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギア関連の裏技を募集しています。ハガキの裏（封書も可）に、ゲーム名と発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記まで送ってください。同じ裏技が多数送られてきた場合には、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。採用者には、そのランクによって以下の謝礼を進呈いたします。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク㈱
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

大リーガー	メガドラソフト2本＆図書券5,000円分
1　軍	メガドラソフト1本＆図書券3,000円分
2　軍	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券2,000円分
補　欠	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券1,000円分
草野球	BEメガ編集部特製テレカ

※ゲームギアソフトをご希望の方は、メガドラソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。

➡ Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE. 024



今回は通常の救出を休業して「モータルコンバット II」の特集! 今まで謎とされていた究極神拳や、その他もろもろの隠しコマンドを全部掲載するぞ。さらに、3人の隠れキャラクターと戦うための条件も公開するから、腕に覚えのある人は挑戦してね。

特別企画 これが「モータルコンバット II」のすべてだ!

究極神拳とは?



究極神拳とは、プレイヤーのどちらかが2本とり、「FINISH～」の表示が出ている間にコマンド入力すると使える。

おおっと!

究極神拳は12人それぞれに2～3種類ある。ただし、コマンド入力する場合は間合いも正しく合わせないと発動しないので、以下の表を見てきっちり覚えよう。

FRIEND SHIPとBABALITYの条件



究極神拳と同じく、上記の2つも「FINISH～」の表示中にコマンド入力することで出すことができる。ただし、どちらも2本目をとる時にキック技のみ(パンチボタンを押してはいけない)で決めるという条件が必要だ。そのかわり、これらはどんな間合いでも出せるので、究極神拳より入力は簡単だ。

PITSとSPIKE



さらに、上記の2種類のステージ(PITとSPIKE)で戦っている時は、究極神拳とは違った趣の演出を見ることができる。これらも例によって「FINISH～」の表示中に、特定のコマンド入力が必要なので、以下の表を見て習得してほしい。ちなみに、どちらのステージも相手に密着した間合いでのみ出すことができる。究極神拳に飽きたら使うか?

DEAD POOLは共通



そして最後はここ。やはり「FINISH～」表示中に……。



特定のコマンドを入力すると、向こうのデッドプールに叩き落とせるのだ。

デッドプールでは、ローパンチとローキックを押したまま密着し、そのまましゃがんでハイパンチでOK。これに限り、全12人ともコマンドは共通だ。

究極神拳コマンド表

ここに、全12人の究極神拳の名称および、その他のコマンドを掲載する。いずれも「FINISH～」の表示中に入力した場合のみ有効なので、注意してほしい。なお、これらのコマンドはすべてキャラクターが右向きの時のものなので、左向きの場合は左右対称に入力すること。

リュウ・カン



たいていが残酷な究極神拳の中で、唯一カッコイイ変身で魅せてくれる。リュウ・カンを使うなら、やはり咬龍破惨撃で決めたい。



激地真龍尾拳	3キャラぶん離れて、ブロックしたまま方向ボタンを左向きに回す
咬龍破惨撃	密着してから↓・→・←・←・ハイキック
FRIEND SHIP	→・←・←・←・ローキック
BABALITY	↓・↓・→・←・ローキック
PITとSPIKE	密着してから↓・←・→・→・ローキック

ジョニー・ケイジ

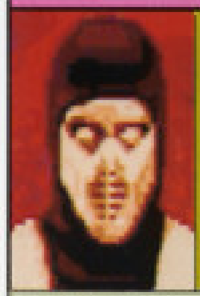


2勝目をキック技だけで戦うというハンデを背負っても、狙う価値が大きいフレンドシップ。直筆サイン入りブロマイドは必見。



デビル・ボディ・ブレイク	密着してから↓・↓・→・→・ローパンチ
デビル・バスター・ヘッド	密着してから→・→・↓・↑
FRIEND SHIP	↓・↓・↓・↓・ハイキック
BABALITY	←・←・←・ハイキック
PITとSPIKE	密着してから↓・↓・↓・ハイキック

スコーピオン



今回も、マスクをはぎ取ってショッキングな素顔を露出させるスコーピオン。相手を燃やすか2つに斬るかはお好みしだい。



魔焼炎波	2～3キャラぶん離れて、ブロックしたまま↑・↑・ハイパンチ
魔焼突死波	ブロックしたまま↓・↓・↑・↑・ハイパンチ(間合いはどこでも可)
魔剥虎狼鉾	ハイパンチを押したまま密着し、↓・→・→・→の後に離す
FRIEND SHIP	←・←・↓・ハイキック
BABALITY	↓・←・←・ハイキック
PITとSPIKE	密着してから↓・↓・→・→・ブロック

シャン・ツン



シャン・ツンは、あと1つ究極神拳を隠し持っているのだが、今回はまだ秘密。出し方のヒントは「あるボタンをためて離す」だ。



入魂邪霊拳	ハイキックを押したまま1キャラぶんまで近づき、ボタンを離す
吸胎邪魂拳	密着した間合いで、ブロックしたまま↑・↓・↑・ローキック
龍人奪完拳	出し方はまだ秘密
FRIEND SHIP	←・←・↓・→・ハイキック
BABALITY	↓・←・→・↓・ハイキック
PITとSPIKE	密着して、ブロックしたまま↓・↓・↑・↓



クン・ラオ

クン・ラオの究極神拳は、どちらも間合いがシビアなので、練習を積んでから実戦に臨もう。輪切りが決まると笑いを誘われるぞ。



デス・ネック・ハッター——遠い間合いでローパンチを押さえ、←・←・→の後に離す
ホイール・ストライプ・カッター——3キャラぶん離れて→・→・→・ローキック
FRIEND SHIP——←・←・←・↓・ハイキック
BABALITY——←・←・→・→・ハイキック
PITとSPIKE——密着してから→・→・→・ハイパンチ

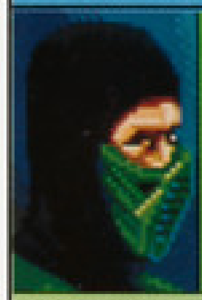


サブ・ゼロ

氷葬零拳は凍らせるコマンドと破壊するコマンドの2段構えなので、きちんと覚えていないと失敗しやすい。これも要練習だ。



氷葬零拳——少し遠くで→・→・↓・ハイキックの後、密着して→・↓・→・→・ハイパンチ
冷魂葬零弾——遠い間合いでローパンチを押さえ、←・←・↓・→の後に離す
FRIEND SHIP——←・←・↓・ハイキック
BABALITY——↓・←・←・ハイキック
PITとSPIKE——密着してから↓・↓・→・→・ブロック



リープテイル

狂影身爆拳は、先に狂影爬（ちなみにこれはブロックを押したままでも出せる）で姿を消さないと使えないので、忘れないように。



蛇舌爬肘拳——2～3キャラぶん離れてから←・←・↓・ローパンチ
狂影身爆拳——狂影爬で消えて、密着してから→・→・↓・ハイキック
FRIEND SHIP——←・←・↓・ローキック
BABALITY——↓・←・←・ローキック
PITSとSPIKE——↓・↓・→・→・ブロック

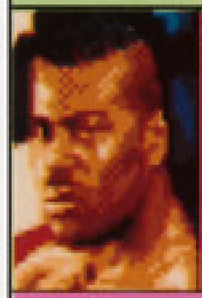


キタナ

キタナは見た目もおかしな絶膨接吻を狙いたいところ。気が向いた時はフレンドシップでホンワカするのもいいかも。



頚散扇洛拳——密着して、ブロックを3回押した後にハイキック
絶膨接吻——ローキックを押したまま密着し、→・→・↓・→の後に離す
FRIEND SHIP——ブロックしたまま↓・↓・↓・↑・ローキック
BABALITY——↓・↓・↓・ローキック
PITSとSPIKE——密着してから→・↓・→・ハイキック



ジャックス

ジャックスのダブル・アーム・ガッチャは、ある意味では他のどんな究極神拳よりもショッキングかも。あれはないよねェ。



ダブル・アーム・ガッチャ——1キャラぶん離れて、ブロックを4回押した後にローパンチ
スクラップ・アーム・ヘッド・クラッシュ——ローパンチを押したまま密着し、→・→・→の後に離す
FRIEND SHIP——ブロックしたまま↓・↓・↑・↑・ローキック
BABALITY——ブロックしたまま↓・↑・↓・↑・ローキック
PITSとSPIKE——密着して、ブロックを押したまま↑・↑・↓・ローキック



ミレーナ

バイオ・ミンチでマスクの下の素顔がわずかに覗けるミレーナ。懐かしの口裂け女を思いだすのは気のせいか？



ブラッド・サイ・ストローク——密着してから→・←・→・ローパンチ
バイオ・ミンチ——ハイキックを3秒以上押さえておき、密着してからボタンを離す
FRIEND SHIP——ブロックしたまま↓・↓・↓・↑・ハイキック
BABALITY——↓・↓・↓・ハイキック
PITSとSPIKE——密着してから→・↓・→・ローキック



バラカ

もともと斬りまくる技が多いせいか、やっぱり究極神拳も斬るヤツと刺すヤツだったりする。フレンドシップは違和感あるなあ。



頭飛残身剣——密着してから、すばやく←・←・←・ハイパンチ
突刺臓双剣——密着してから←・→・↓・→・ローパンチ
FRIEND SHIP——ブロックしたまま↑・↑・→・→・ハイキック
BABALITY——→・→・→・ハイキック
PITSとSPIKE——密着してから→・→・↓・ハイキック



ライデン

神天爆雷拳は「FINISH～」表示が出てから押しても間に合わないので、倒す前からハイパンチを押さえておこう。



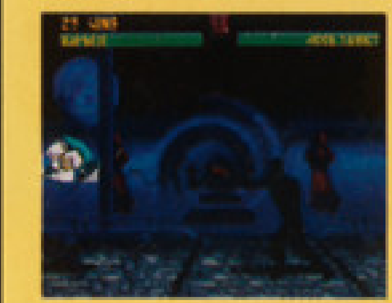
神天爆雷拳——ハイパンチを6～7秒以上押さえておき、密着してから離す
直撃雷流拳——ローキックを5秒以上押さえ、密着してから離す。その後ローキックとブロックを連打
FRIEND SHIP——↓・←・→・ハイキック
BABALITY——ブロックしたまま↓・↓・↑・ハイキック
PITSとSPIKE——密着したら、ブロックしたまま↑・↑・↑・ハイパンチ

隠れキャラクターとは？

実は、前作のリープテイルのように、今回のⅡにも隠れキャラクターが存在するのは知っていたかな？

今回は、それらのうち3人ぶんの出現条件を特別に公開するぞ。

隠れキャラクター1 REACH NOOB SAIBOT



2P対戦で、どちらかが25勝すると出現する。姿は真っ黒で見えないが、攻撃はスコーピオン系だ。

隠れキャラクター2 REACH SMOKE



このステージでアッパーカットを決めた時に、画面右下にトッシーが出てきたら……。

アッパーを当てたほうが、すぐにブロックと方向ボタンの下を押すと、こいつと戦える。強いぞ。

灰色忍者か？

隠れキャラクター3 REACH JADE



1人プレイで11人目の相手（?の1つ手前）と戦う時に、1本目をローキックのみ（ブロック、パンチ、ハイキックをいっさい押してはいけない）で勝利するとJADEが登場する。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制（一部ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。
●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで



真サムライスピリッツ
© SNK 1994
発売日・価格未定　容量202メガ
ゲーセンでの登場も未定

ネオジオCDは今月出荷分からトップローディングに。幻の限定版は貴重だぜ。

HYPER GAME MACHINE
OH! NEO GEO Vol.27

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

あのサムライたちが帰ってきた（約1名を除く）

AMショーで多くの注目を浴びていた「真サムライスピリッツ」を紹介する。前振りは抜きでいくぞ。

前作からの変更点は、伏せ、前転、後転、避け動作、挑発などが追加されたところだ。これによって様々な避けの美学が追求されるだろう。そして、怒りゲージが最大になると攻撃力が増すばかりか、武器破壊必殺技なる超必殺技が使えるようになった。ただし、ガードすれば武器は壊れない。壊れた場合でも一定時間の後に黒子が新しい武器を出してくれる。心配は無用だ。ちなみに武器の耐久値という概念がなくなったので、武器が壊れるのは超必殺技を受けた時のみになっている。続報は来月。

新たなシステムとは？


伏せ！
レバーを下へ2回入れると伏せる。下に入れっぱなしだと伏せたままだ。


前転！
前方斜め下へ2回入れると前転。しゃがんでいる時に後方斜め下へ2回入れると後転だ。


挑発!!
相手と離れた位置でAとCボタンかBとDボタンを同時に押すと挑発する。効果は不明。

新規参入はこの4人だ！

選べるキャラクターは全部で15人。前作からなぜかタムタムがいなくなり、新しく4人のキャラクターが追加された。そのうちの2人は覇王丸と関係があるらしい。副題の謎が明らかにされるのか？





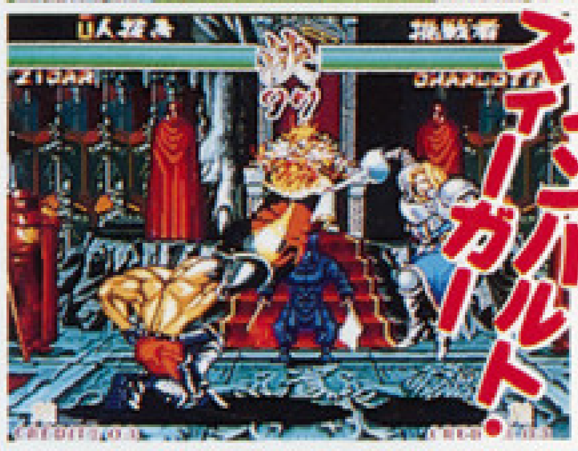
いろいろ噂の多い新キャラ。タムタムと同じ村の生まれだ。子分にチンパンジーがいる。



覇王丸と同時期に和狆の元へ弟子入りしたが、暗黒に近い魂を持つため破門された。



覇王丸の剣術の師匠。飛騨の山奥で住職として余生を過ごしていたのだが…戦うことに。



ヨーロッパのプロシア王国に隣接する軍事国家から送り出された。戦い慣れした傭兵だ。

THE KING OF FIGHTERS '94 超必殺技公開！

キャラクター名	超必殺技名	操作方法（右向きの時）
草薙京	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘↗＋C
二階堂紅丸	雷光拳	↓↘→↓↘＋C
大門五郎	地獄極楽落とし	→↘↓↙←→↘↓↙←＋C※
ヘビィ・D！	D・クレイジー	↓↘→↘↓↙←＋C
ラッキー・グローバー	ヘルバウンド	↓↙←↙→＋BC同時
ブライアン・バトラー	ビックバンタックル	↓↙←→↘↓↙←＋C
ハイデルン	ファイナルブリンガー	←に溜めて↙↓↑＋BC
ラルフ	バリバリバルカンパンチ	↙に溜めて←→＋C
クラーク	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←＋C※
麻宮アテナ	シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←↖＋BC
シイ・ケンスウ	神龍天舞脚	↓↘→←→＋D
チン・ゲンサイ	轟欄炎炮	↓↘→↓↘＋C
キム・カッファン	鳳凰脚	↓↙←↙→＋BD同時
チャン・コーハン	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙＋C
チョイ・ボンゲ	超絶竜巻真空斬	←に溜めて↙↓↑＋BC
テリー・ボガード	パワーゲイザー	↓↙←↙→＋BC同時
アンディ・ボガード	超裂破弾	↓に溜めて↘→＋BD同時
ジョー・ヒガシ	スクリューアッパー	→←↙↓↘＋BC同時
リョウ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋C
ロバート・ガルシア	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋C
タクマ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→←→＋AC同時
ユリ・サカザキ	飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←＋BC同時
不知火舞	超必殺忍蜂	→↙→＋BC同時
キング	イリュージョンダンス	←→↘↓↙＋BD同時

※投げの間合いのときのみ有効

NEO・GEO用アナログRGB/Sユニット XNEO-1RGB/S発売



7,600円［税別］

NEO・GEOの映像出力をアナログRGBやS端子に変換するユニットが、電波新聞社から発売された。従来の本体を所有している人は使おう。

「餓狼伝説」ポスター当選者発表！

秋田県　伊東初美
東京都　梶山卓志
福井県　竹内友輝
山形県　斎藤弘志
滋賀県　田中裕之
以上5名に送る。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ


ソニックウィングス2　28,000円
'94年8月26日発売　容量102メガ

全10ステージ＋もう1周という縦スクロールシューティング。長丁場だが、1ステージが短いのでテンポよく進める。気になる難易度は低め。ただし、それは8ステージまでで、その後突如として高くなるのがツライ。それだけに遊び甲斐はある。説明書はすでにCDサイズを採用。

BEメガ読者プレゼント　1994年11月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。表側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、96ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、11月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、1月号の誌上で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

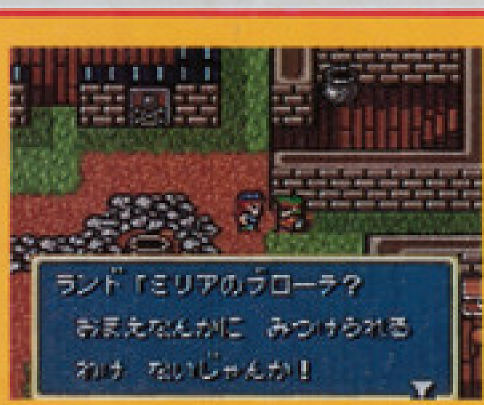
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL　03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト



30名



5名

2 お好みゲームギアソフト

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年11月7日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3 セガTVゲーム原画ギャラリー

5名　提供：グラフィック社

メガドラソフトのパッケージを集めた豪華な画集。1つの文化として確立してくれればいいね。



4「VANPIRE」オリジナルトランプ

5名　非売品／提供：カプコン

セガサターンに移植中という業務用タイトルはこれなのか!?　トランプで占ってみる？

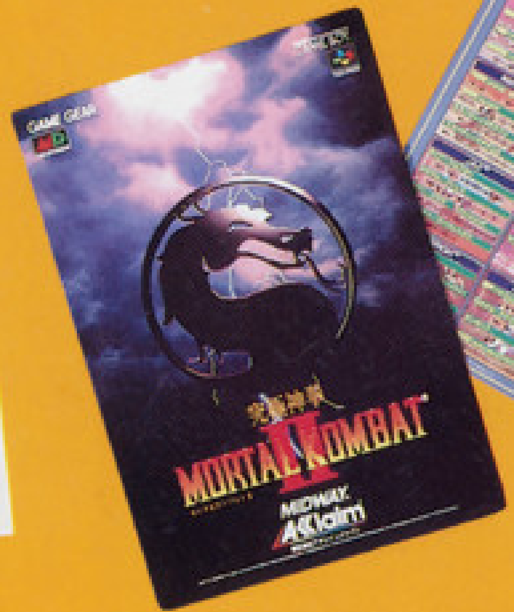




5「VANPIRE」オリジナルTシャツ

3名　非売品／提供：カプコン

こちらはキャラクターがプリントされたカッコイイTシャツ。熱烈なファンよ、移植希望のハガキを待っているぞ！





6「モータルコンバットⅡ」オリジナル下敷き

10名　非売品／提供：アクレイムジャパン

通常技のコマンドガイドがとっても便利。人間だもん、赤い血が出るほうが、自然だと思わないか？



7「ラングリッサーⅡ」オリジナルテレカ

5名　非売品／提供：メサイヤ

毎回競争率の高い「ラングⅡ」グッズ。できればソフトをちゃんと買った人にあげたいなあ。

INFORMATION

セガサターン発売まで、後1ヵ月あまり。AMショーやCSGの会場では、「バーチャファイター」をはじめセガサターンソフトが展示され、当日会場で実際に触った人は確かな手ごたえを味わえたはずだ。サードパーティータイトルも今月に入り活性化する模様だし、本誌が発売される頃にはセガサターンの発売日も正式に発表されることと思う。我々メガドライブユーザーにとってもセガの次世代マシンの足音は着実にそして急速に近づいている。BEメガスタッフもセガサターンのデビューに会わせ奮闘中だ。BEメガスタッフによる次世代ゲーム雑誌『セガサターンマガジン』11月下旬創刊予定！COMING SOON!!

次号は、11月8日（火）発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

BEメガ編集部ではゲーム及び一般関連記事のライター、編集雑用アシスタントを随時募集しています。

[資格]●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

[応募要項]ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
西村　亨
石坂英作

田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
吉野佳昭
鈴木　剛
吉岡聖乃
(MUSE HOUSE)
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
稲元徹也
（ターニングポインツ）
Special Thanks
MEGA PLAY(U.S.A)
GAME FAN(U.S.A)
MEGA FORCE(France)
GAME CHAMP(Korea)
●編集アシスタント
長　ちのり
猪苗代憲
児玉賢一
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚井一
櫛田理子
渋谷洋一
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
八木貴弘
窪田　剛
●レイアウト
渡辺　緑
村田雅英
星　涼二
Have a Nice Day
黒川修二
水野康子(TWIN STAR)
小野田由美
深田眞理子
中沢　学
吉田正人
藤田　正(プロスペック)
塩住太郎
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子
中元正敏
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

加速度的な進化、変容する世界の誕生！　未来世紀株式会社《タ

TENGEN

1988-1994

皆様方には平素ご愛顧をたまわり、厚く御礼申し上げます。

この度、米国テンゲン本社、並びにアタリゲームズが社名変更を決定いたしました。

それに伴い、弊社も従来の社名「株式会社テンゲン」を

「株式会社 タイムワーナー インタラクティブ」と改め、

いっそうの発展を図ることとなりました。

皆様方には永らく「テンゲン」の名で親しんでいただき誠にありがとうございます。

社名変更後も、これまで以上に皆様に楽しく喜んでいただける作品を送り出していきたいと存じます。

今後は株式会社 タイムワーナー インタラクティブとして

ご愛顧のほどよろしくお願いいたします。



※画面は開発中のものです

TAMA　たま

インタラクティブ・アクション

君は世界を自在に操り、「たま」をはるかな地へと導く。「たま」と君の冒険の果てに待ち受けるものは果たして……。

セガサターン版　本体と同時発売予定
プレイステーション版　94年12月予定
価格未定



※画面は開発中のものです。

RACE DRIVIN'　レースドライビン

ドライブ・シミュレータ

本当にあったら恐い、2回転宙返りループ、跳ね橋、大ジャンプ。アーケード版の仮想現実度はそのままに、新コースを加えてスケールアップ!!　牛もいる。

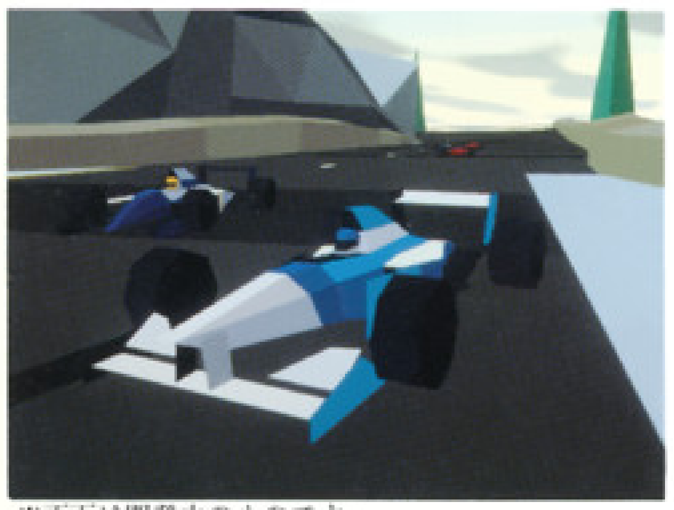
セガサターン版　本体と同時発売予定
プレイステーション版　発売日未定
価格未定

中から、幻視する新たなヴィジョン。
イムワーナー インタラクティブ》!!

TIME WARNER
INTERACTIVE

1994-∞

Brand new!



Virtua Racing バーチャレーシング サターン
レース
いま、サーキットが戦場となる！ あの超高速レースゲームが、ついに次世代マシンで疾走決定!!
セガサターン版
発売日未定
価格未定

※画面は開発中のものです。

株式会社 タイムワーナー インタラクティブ
〒110 東京都台東区台東4-20-6
カスタマーサービス：03(3835)7999 (月)～(金)10:00～17:00(祝・祭日除く)
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。



BEEP! ▶メガドライブ◀
1994 11月号 NOVEMBER
1994年11月1日発行(毎月1回1日発行)第10巻11号通巻119号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3 電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価540円(本体524円)
Printed in Japan
T1017659110546
雑誌17659-11